UCG PS4 PS5 PSVR

PlayStation Pro 专门志

VOL.9



-特别企划-

大步迈入次世代

PS5首发特别报道

-深度特攻-

对马岛之魂

漫威蜘蛛侠 迈尔斯·莫拉莱斯 | 仁王2

女神异闻录5 皇家版

女神异闻录5 乱战 魅影攻手

英雄传说 创之轨迹

-奖杯珍藏-

米诺利亚



本资源仅供自己阅读，请勿网上分享

国内就这一家游戏杂志社了





CONTENTS

封面用图：漫威蜘蛛侠 迈尔斯 · 莫拉莱斯 / 封底用图：英雄传说 创之轨迹

资讯汇聚

002 DLC 天国

特别企划

004 大步迈入次世代 PlayStation5 首发特别报道

深度特攻

020 女神异闻录 5 乱战 魅影攻手（中文）

047 女神异闻录 5 皇家版（中文）

087 对马岛之魂（中文）

103 漫威蜘蛛侠 迈尔斯 · 莫拉莱斯（中文）

117 仁王 2（中文）

159 英雄传说 创之轨迹（中文）

187 行尸走肉 圣徒与罪人（PSVR）

奖杯珍藏

197 米诺利亚（中文）









健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防上当受骗。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

UCG 专辑 解析 9

▼光盘导视

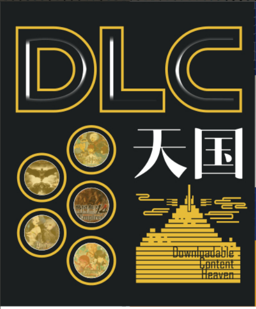
- 新作影像 -

『游戏展望台』PS4/PS5 游戏新作前沿资讯

- 特别收录 -

《鬼泣 5 特别版》维吉尔 VMD 无伤流程攻略
《恶魔之魂 重制版》新增隐藏要素“贯穿骑士套装”获取指南





“DLC 天国”栏目为玩家们推荐近期热门作品的相关 DLC，此外游戏通过免费补丁追加的厚道内容也会予以介绍。由于日、港、美、国四服更新内容与时间均可能出现差异，因此同一款作品并未在所有服务器配信相同内容也是正常情况。



《仁王 2》季票

机种	PS4	售价	2640 日元 /256 港币 /19.99 美元
服务器	日服 / 港服 / 美服	推荐度	★★★★☆

和前作一样，《仁王 2》的季票依旧包含 3 个额外的 DLC 剧本，分别是“牛若战记”（已于 7 月 30 日推出）、“平安京讨魔传”（已于 10 月 15 日推出）、“太初武士秘史”（即将于 12 月 17 日推出），在这 3 个 DLC 中玩家将穿越到源平合战时代和平安时代，探索荒魂起源之谜，与源义经、源赖光、安倍晴明等一同斩妖除魔，迎战新的强敌和 BOSS，也可以入手大量全新装备。同时还可获赠“仁王 2 特别 PlayStation4 用虚拟形象”作为特典。





《碧蓝幻想 Versus》角色通票 2

机种	PS4	售价	3981 日元 /256 港币 /34.99 美元
服务器	日服 / 港服 / 美服	推荐度	★★★☆☆

在第一弹角色通票之后，《碧蓝幻想 Versus》的第二弹角色通票也粉墨亮相，这一弹通票共包含 6 位全新角色，目前已经推出两位新角色：分别是高人气反派堕天使“彼列”（9 月 24 日推出）和世界第一可爱的炼金术士“卡莉奥丝特罗”（10 月 20 日推出），此外每位新角色还附带游戏大厅的虚拟形象、主推角色图标、游戏内追加任务，以及页游《碧蓝幻想》中可使用的特典。剩下 4 名角色将会在日后陆续公开。

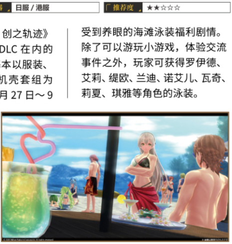




《英雄传说 创之轨迹》季票

机种	PS4	售价	4180 日元 /253 港币
服务器	日服 / 港服	推荐度	★★☆☆☆

本次《英雄传说 创之轨迹》也推出了包含各种 DLC 在内的季票，不过其内容基本以服装、装饰道具、ARCUS 机壳套组为主，这些内容已于 8 月 27 日～9 月 17 日陆续上架，对于本作角色有爱的玩家可以考虑购买。此外季票内还包括 10 月 1 日上架的“支援课的暑假”包，内有服装以及额外故事篇章，玩家们可以享受到养眼的海滩泳装福利剧情。除了可以游玩小游戏，体验交流事件之外，玩家可获得罗伊德、艾莉、缇欧、兰迪、诺艾儿、瓦奇、莉夏、琪雅等角色的泳装。





《刺客信条 英灵殿》季票

机种	PS4/PS5	售价	5280 日元 /288 港币 /39.99 美元
服务器	日服 / 港服 / 美服	推荐度	★★★★☆

作为“神话三部曲”的最后一部，本作倒是出乎意料地在本篇就能前往神界。而季票中也自然会给玩家们带来更多特别的有趣内容。本次季票包括一个专属奖励任务：“贝奥武夫传说”，这个任务里玩家将揭开北欧英雄贝奥武夫的传说背后恐怖的真相。而两个扩展包剧情的内容也是别有风味——一个是前往爱尔兰，调查古德鲁伊教派的“德鲁伊之怒”扩展包，另一个则是前往法国巴黎，重温维京历史上最为野心勃勃的战役的“巴黎围攻战”扩展包。这两个扩展包将在日后陆续推出。





《真·女神转生Ⅲ 夜想曲 高清复刻版》MANIACS PACK

机种	PS4	售价	980 日元 /69 港币
服务器	日服 / 港服	推荐度	★★★★★

和《真·女神转生Ⅲ 夜想曲 高清复刻版》同步推出的 MANIACS PACK 可以为《真·女神转生Ⅲ 夜想曲 高清复刻版》追加《真·女神转生Ⅲ 夜想曲 狂热版》的新增内容，日版仅是将游戏中的葛叶雷道替换成了恶魔猎人但丁，而中文版由于本身基于无印版《真·女神转生Ⅲ 夜想曲》移植，购买 MANIACS PACK 则追加了包括但丁在内的十多种全新恶魔，庞大的新迷宫“阿玛拉深界”以及全新的结局路线，购买中文版《真·女神转生Ⅲ 夜想曲 高清复刻版》的玩家不可错过。





《铁拳 7》季票 4

机种	PS4/PSV	售价	1650 日元 /119 港币 /14.99 美元
服务器	日服 / 港服 / 美服	推荐度	★★★☆☆

《铁拳 7》在 11 月 10 日发布了该作的最新第四弹季票，该弹季票包含 3 款 DLC（16、17、18），其中 DLC16 和 17 已经发布，内容为追加可玩角色“州光”（KUNIMITSU）和新场地“VERMILION GATES”，州光这位神秘的面具女飞贼也是“《铁拳》系列”的元老角色，不过近期作品基本都是以 DLC 角色的身份出场。而今后预定推出的 DLC18 则将追加另外一名全新角色。“《铁拳》系列”的老粉丝们不可错过。





《刀剑神域 彼岸游境》超值套票

机种	PS4	售价	4950 日元 /319 港币
服务器	日服 / 港服	推荐度	★★★☆☆

今年 7 月 9 日推出的《刀剑神域 彼岸游境》是描述桐人在地底世界“Underworld”冒险的故事，游戏剧情从《刀剑神域 Alicization》上半篇最终集的故事开始，之后为原创情节。本作的季票也与游戏同步发售，包含了即将在日后更新的“大型扩充 DLC 前篇”和“大型扩充 DLC 后篇”，这两款 DLC 日后均可单独购买，包含了命名为《Myosotis》的庞大追加剧情、地图、BOSS 战、武器以及服装。同时作为特典，购买了套票的玩家还可以获得一种特别服装以及 PS4 的动态主题。





《无主之地 3》季票Ⅱ

机种	PS4/PS5	售价	3300 日元 /234 港币 /39.99 美元
服务器	日服 / 港服 / 美服	推荐度	★★★★☆

《无主之地 3》在 11 月 12 日上架了该作的季票 2，季票 2 包括的内容有《加强版》：其中包含全新模式“射击寻宝大狂欢”，以及每位秘藏猎人额外的全新技能树，将会给玩家们带来全新体验；除此之外还有尚未公开内容的《导演剪辑版》以及所有 4 个多重宇宙终极形态外观包（包含包含可选角色阿玛拉、FL4K、莫泽和赞恩）。该季票同时对应本作的 PS4 数字版和 PS5 数字版。如玩家已拥有该游戏的 PS4 数字版，则可免费获得其 PS5 数字版，无需额外付费购买（购买了实体版的玩家需要光盘认证。





《命运 2 凌光之刻》

机种	PS4	售价	4599 日元 /308 港币 /39.99 美元
服务器	日服 / 港服 / 美服	推荐度	★★★★☆

11 月 25 日，《命运 2》的第三个资料片《凌光之刻》正式发售，玩家将来到木卫二的冰冷前线，探索诸多失落的秘密，冰层与废墟之下埋藏着无数遗物，数不清的武器等等待玩家发掘。在《凌光之刻》中，玩家将与神秘的 Exo 陌客合作，学会并驾驭全新的元素之力——冰影来统治整个战场，三大职业都将学会非常炫酷的新分支和技能——包括影踪（术士）、冰魂（猎人）和巨兽（泰坦），获得更为强大的力量。而敌人伊拉莫斯暗影凯尔也将率领她的堕落者部队，和玩家展开殊死较量。





《对马岛之魂》数字豪华升级包

机种	PS4	售价	1100 日元 /100 港币 /10.99 美元
服务器	日服 / 港服 / 美服	推荐度	★★☆☆☆

《对马岛之魂》的数字豪华升级包于 8 月 12 日推出，该升级包主要内容是将玩家购买的《对马岛之魂》标准版升级为数字豪华版，需要玩家已经购入本作的标准版后才能使用。其中附带的内容为技能点、“八幡神之佑”护身符、对马英雄外观包、迷你美术集数字版、导演解说音轨与 PS4 动态主题等，还是很有收藏价值的。尤其是导演解说音轨，内容是由创意团队与知名日本历史学家共探《对马岛之魂》的世界，对比作为灵感来源的历史事件与游戏的关联，值得一听。



2020 年 11 月 12 日，PS5 在北美、日本等地区正式发售，PlayStation 家族迎来了第五代家用主机。作为知名“亿台户”的摇篮，PlayStation 家族里除了出师不利的 PS3 外，其余主机销量皆破亿，尤其是此前的 PS4 还统治了第八世代的主机市场。这么看来，PS5 是名副其实的“含着银汤匙出生”。也正因如此，PS5 在发售前便备受期待。那么，在这次特别报道中，我们会先与各位读者简单回顾 PS 历代首发事件，然后再向各位献上最为详尽的 PS5 体验报道。



大步迈入次世代

——PlayStation 5 首发特别报道

文编 普罗瑟 美编 01

PlayStation 家族历代首发阵容与事件回顾

PlayStation

1994 年 12 月 3 日

日本地区（8 款游戏）：

《山脊赛车》《麻雀悟空 天竺》《罪恶克星（クライムクラッカーズ）》《TAMA》《极上 Q 版沙罗曼蛇 DELUXE PACK（极上パロディウスだ！DELUXE PACK）》《热血亲子》《A 列车 4 Evolution（A 列车で行こう 4 EVOLUTION）》《Mahjong Station Mazin（麻雀ステーション MAZIN～麻神）》

1995 年 9 月 9 日

北美地区（12 款游戏）：

《皇牌空战》《斗神传》《山脊赛车》《ESPN 极限运动竞赛》《街头霸王 电影版》《雷曼》《雷电计划》《未来机甲（Kileak The DNA Imperative）》《全食之战（Total Eclipse Turbo）》《NBA 爆灌王 巡回版》《Power Serve 3D Tennis》《零式界限（Zero Divide）》

PlayStation 主机初代的诞生旅程可谓是一波三折——PlayStation 最早的暂定名是 Play Station，本来是索尼为任天堂 SFC 开发的 CD-ROM 光驱附件，以扩展 SFC 存储容量，而 Play Station 也在 1991 年正式公布。

好景不长，索尼在与任天堂签订合同后决定自行开发一台兼容 SFC 游戏的家庭娱乐系统——用户既能在此玩 SFC 游戏，又能用来播放 CD 盘。任天堂的社长山内溥在发现了这一合同“漏洞”后，取消了与索尼的合作。在 1993 年，索尼决定重新设计 Play Station，并将其重命名为 PlayStation，使其变成了完全由索尼开发的游戏主机。而在索尼目睹了《VR 战士》在日本取得的成功后，初代 PS 也确定了支持 3D 图形的开发方向。



在 PS 发售初期，SEGA 的 SATURN 主机凭借着《VR 战士》等街机移植作品还保持着较强的竞争力，而在 1995 年 E3 上，美国 SCE 的首席执行官 Steve Race 的那一句“299”成为了那一世代的标志性事件与转折点。在此后高超的市场营销力的推动下，PS 毫无悬念地在第五世代成为了一代机皇。

PlayStation 2

2000 年 3 月 4 日

日本地区（10 款游戏）：

《A 列车 6（A 列车で行こう 6）》《山脊赛车 V》《街头霸王 EX3》《永恒之环（エターナルリング）》《决战》《森田将棋》《柿木将棋IV》《麻将大会 III 千年联盟》《狂热鼓手》《Stepping Selection（ステッピングセレクション）》

2000 年 10 月 26 日

北美地区（29 款游戏）：

《装甲核心 2》《死或生 2 Hardcore》《真・三国无双》《决战》《山脊赛车 V》《无尽的恩典》《街头霸王 EX3》《永恒之环》《铁拳 TT》《MotoGP》《ESPN 国际田径赛（ESPN International Track and Field）》《麦登橄榄球 2001》《SSX 极限滑雪》《武装鹫狮 烈火（GunGriffon Blaze）》《时空分裂者（TimeSplitters）》《魔术士欧菲》《召唤者（Summoner）》《湾岸午夜俱乐部 湾岸街头赛车》《魔域幻境之浴血战场（Unreal Tournament）》《暴力拳击 2（Ready 2 Rumble Boxing Round 2）》《沉默的狙击手（Silent Scope）》《二人的烟花（FantaVision）》《走私大逃亡（Smuggler's Run）》《ESPN 冬季运动会 滑雪板（ESPN Winter X-Games Snowboarding）》《NHL 2001》《X-Squad》《Wild Wild Racing》《Swing Away Golf》《Q-Ball Billiards Master》

在 DC 发售出师不利之后，坐拥强大基本盘的索尼则是不紧不慢，按部就班地执行着自己的次世代战略，1999 年索尼正式公布 PS2 后，诸多厂商迅速宣布加入 PS2 阵营。在公开主机情报时，索尼宣称 PS2 的中央处理器带宽为当时计算机处理器平均水平的 1000 倍，每秒运算次数惟有超级计算机可比。另外从 SCE 放出的数据来看，PS2 无论是光盘容量，还是机能都全面压倒 DC，虽然后来事实证明 PS2 的机能远没有吹嘘得那么强大，但索尼方面强大的宣传机器早早营造出的 PS2 机能完胜 DC 的舆论氛围，再加上 PS 丰富的游戏阵容，让很多玩家宁愿持币等待，也不愿先入手 DC，舆论氛围以及硬件亏损都让 SEGA 面临空前压力，最终退出了硬件市场，转型为第三方软件开发商。

PS2 在发售后理所当然地大获成功，在日本地区发售前三天便售出 98 万台的成绩令其他主机望尘莫及，凭借广大第三方厂商的全力支持，PS2 不仅战胜了企图先发制人的 DC，也压制了下一年登场的另外两个对手——性能甚至超过自身的 NGC 及 Xbox。到 2012 年末停产为止，PS2 在全世界销量达到1.59亿台，推出了 10828 款游戏，《横行霸道》《王国之心》《鬼泣》等数不清的名作系列在 PS2 上诞生，真正实现了“所有的游戏在此集结”的口号。PS2 是有史以来生命周期最长、累计销量最高且官方服务持续时间最长（针对 PS2 的官方服务到 2018 年才全部停止）的游戏机，称其为“神机”亦不为过。



PlayStation 3

2006 年 11 月 11 日

日本地区（7 款游戏）：

《抵抗》《源氏 神威奏乱》《机动战士高达 交叉火力（机动战士ガンダム Target in Sight）》《山脊赛车 7》《SEGA 高尔夫俱乐部 宫里三兄弟内藏》《细胞保卫战 (Blast Factor)》《随身玩伴》（免费配信）

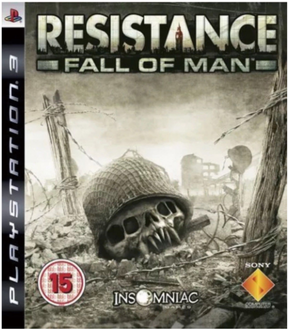
2006 年 11 月 17 日

北美地区（14 款游戏）：

《抵抗》《源氏 神威奏乱》《COD3》《山脊赛车 7》《漫威终极联盟》《麦登橄榄球 07》《极品飞车 生死卡本谷》《机动战士高达 交叉火力》《未名传奇 黑暗王国（Untold Legends Dark Kingdom）》《NBA 2K7》《NBA 07》《托尼・霍克极限滑板 八强争霸》《老虎伍兹 PGA 巡回赛 07（Tiger Woods PGA Tour 07）》《细胞保卫战》

2006 年末，索尼和任天堂的新一代主机 PS3 和 Wii 正式发售，标志着第七世代主机战争进入白热化。这个世代也确立了到目前为止玩家们所熟悉的硬件第一方索尼、微软、任天堂三足分立的局势。而其中在用户忠诚度和普及度上表现最好稳健的仍然是索尼，他们第七世代主机 PS3 尽管在发售初期存在各种各样的问题——首发价格过高；独特的 cell 架构不利于第三方开发游戏，因而初期缺乏游戏作品；X360 在提前发售的一年时间里在主机市场中站稳脚跟，并且发动了“钞能力”致使众多第三方独占游戏“叛逃”至 X360 上；PS2 本身拥有相当顽强的生命力，一定程度上影响了 PS3 的普及；半路加入的奖杯系统也存在一些管理上的缺陷，以及后来的黑客攻击 PSN 网络的事件等等，这些问题让索尼无法在这一世代的战争中轻松获得优势，甚至初期的处境相当不利。

但另一方面 X360 的品控问题所引发的“三红事件”极大地影响了 Xbox 的品牌口碑，索尼也及时推出价格更低的新机型来吸引玩家，最终索尼还是靠着多年积累下来的品牌号召力，以及更为圆滑宜人的营销思维赢得了用户的认可，最终后来居上，反超了 X360。值得一提的是，在 PS3 世代，以顽皮狗为首的索尼欧美第一方工作室所推出的独占大作成为了 PlayStation 家族的护城河，日厂作品在 PS 平台上的影响力走向下坡路，第八世代欧美为大的趋势在 PS3 末期已经不可逆转。



PlayStation 4

2013 年 11 月 15 日

北美地区（24 款游戏）：

《刺客信条Ⅳ 黑旗》《战地 4》《COD 幽灵》《FIFA14》《杀戮地带 暗影坠落》《不义联盟 终极版》《纳克的大冒险》《NBA 2K14》《极品飞车 宿敌》《星际战甲》《舞力全开 2014》《花》《麦登橄榄球 25》《Contrast》《光电战机》《乐高漫威超级英雄》《DC 宇宙 Online》《黑光 惩罚（Blacklight Retribution）》《超级太空钻地机（Super Motherload）》《声与形》《愤怒的小鸟 星球大战版》《三位一体 2 完整版》《小龙斯派罗 交换力量（Skylanders Swap Force）》《游戏空间》（免费内置）

2014 年 2 月 22 日

日本地区（27 款游戏）：

《FIFA 14》《战地 4》《COD 幽灵》《真・三国无双 7 猛将传》《信长之野望 14 创造》《如龙 维新》《刺客信条Ⅳ 黑旗》《杀戮地带 暗影坠落》《NBA 2K14》《极品飞车 宿敌》《纳克的大冒险》《古墓丽影 决定版》《声与形》《光电战机》《Contrast》《鬼斩》《星际战甲》《逃脱计划（Escape Plan）》《梦幻俱乐部 舞台少女》《花》《浮》《超赞麻将（Tottemo E Mahjong）》《出击飞龙》《尼柯利之谜题 4 数独）》《心跳宇宙（Doki-Doki Universe）》《饥荒》《游戏空间》

Wii U 早早入场而又早早出局让任天堂陷入了近三十年来的最低潮的一段时期，同时让第八世代的主机战争局势一下子明朗了起来。虽然 PS3 在第七世代中后期发力赶超，但此时的索尼已经不复 PS2 时代舍我其谁的王者地位，微软依靠 X360 在主机业界打下了一定基础，开始发挥自身作为国际大型企业的潜力。争夺第八世代主机战争真正意义上的王者，便成为索尼和微软两大跨国大型企业在主机游戏市场上的一次一对一单挑。PS4 和 XOne，这两台代表着两大主机厂商技术研发部门的最尖端产品，在几乎同一时间段公开，又在几乎同一时间段发售，意欲来一场正面厮杀的用意不言而喻。但是恐怕没有几个人能想到，这场战争从开始后不久就已经注定了结果。

从 E3 期间发表主机时的捆绑体感设备、强制联网以及限制二手等商业策略开始，微软从这一世代的主机战争开始时，便陷入到了一种奇怪而又迷惑的节奏中，从这一世代第三方大作普遍走跨平台路线以来，游戏阵容对主机销量的影响在逐渐变小，厂商的服务内容、商业政策等则显得更为重要。尽管之后微软及时调整策略，取消了强制联网和二手限制，但糟糕的发布方式和前期设计思维，让 XOne 这台从设计概念到硬件配套上都不乏亮点的主机从一开始就处于不利境地。而 PS4 则在硬件和软件层面上都更中规中矩，吸取了 PS3 硬件设计失误教训后，PS4 采用了 X86 通用架构，为各大厂商开发游戏解决了后顾之忧，而商业宣发节奏也可以用“四平八稳”来形容。在两台主机性能没有重大差距的情况下，PS4 最终靠着稳健的表现和抓准玩家核心需求的方式提前锁定了这个世代的胜局。



PlayStation 5 首发信息



发售日

2020 年 11 月 12 日（※ 在英国、欧洲、中国香港等地区的发售日是 11 月 19 日）

售价	光驱版 / 数字版
美国	499 美元 /399 美元
日本	49980 日元 /39980 日元
英国	449 英镑 /359 英镑
欧洲	499 欧元 /399 欧元
中国香港	3980 港币 /3180 港币

首发游戏

宇宙机器人无线控制器使用指南
恶魔之魂 重制版
漫威蜘蛛侠 重置版
漫威蜘蛛侠 迈尔斯・莫拉莱斯
小小大冒险
刺客信条 英灵殿
鬼泣 5 特别版
战锤 混沌祸源
众神陨落
舞力全开 2021
胡闹厨房 全都好吃
过山车之星 主机版
无路可退
Bugsnax

由于第九世代主机拥有向下兼容功能，且官方对首发游戏的概念定义模糊。本文对首发游戏的定义为：游戏最早发售日在 2020 年 11 月 10~12 日内，且在 PS5 发售当日登陆 PS5。不包含晚于 11 月 12 日发售，或是早于 11 月 10 日发售且通过更新支持 PS5 性能强化的游戏。

PS5 首发新闻一览

自 PS5 发售以来，与其相关的林林总总新闻不绝于耳，因此，本文将会挑选在此期间发生的一些重要情报，来让各位了解一下 PS5 的当前情况。

在 10 月 28 日，索尼 SIE 首席执行官 Jim Ryan 透露称 PS5 在美国的同期预定量远超 PS4，而他也表示 SIE 在竭尽全力地确保明年 PS5 的货源充足；次日，PlayStation APP 也将更新以整合功能并优化操作，从而强化 PS4/PS5 的游戏体验；11 月 5 日，PlayStation 日本宣布 PS5 暂时售罄，不再接受预购，且因疫情影响，也不会举行官方实体店活动；11 月 6 日，索尼确认了 PS5 首发并不支持 SSD 扩展功能；11 月 11 日，SIE 副总裁在接受采访时表示 PS4 到 PS5 的过渡期大约会持续 3 年，索尼也鼓励第三方制作跨世代游戏。

在 PS5 正式发售后，PlayStation 中国官网也上线了 PS5 的专门页面，虽然 PS5 在中国大陆地区的上市时间未定，但这也被视为国行 PS5 在路上的信号；Fami 通在 11 月 18 日公布了 PS5 在日本的首周销量，其中光驱版卖出了 103901 台，数字版卖了 14184 台；Jim Ryan 在接受《GQ》杂志英国版采访时，表示对 PS5 未来的 5~7 年都非常乐观，同时表示了将会根据玩家对 PlayStation Plus Collection 的意见，来决定如何强化这一服务；11 月 25 日，PlayStation 官推宣布，PS5 是 PlayStation 家族有史以来首发期间销量最高的家用机。

PlayStation 5 硬件规格

CPU	x86-64-AMD Ryzen ™ “Zen 2”
	8 核心 / 16 线程
	最高频率 3.5 GHz
GPU	AMD Radeon ™ RDNA 2-based 图形引擎
	支持光线追踪
	最高频率 2.23 GHz (浮点预算能力 10.3 TFLOPS)
系统内存	GDDR6 16GB
	448GB/s 内存带宽
SSD	825GB
	5.5GB/s 读取速度
光碟驱动	Ultra HD Blu-ray (66G/100G) ~10xCAV
	BD-ROM (25G/50G) ~8xCAV
	BD-R/RE (25G/50G) ~8xCAV
	DVD ~3.2xCLV
PS5 游戏光碟	Ultra HD Blu-ray, 最大 100GB/ 盘
视频输出	HDMI ™输出端口
	支持 4K 120Hz TVs, 8K TVs, VRR (HDMI 2.1)
音频	“Tempest” 3D 音效技术
外观尺寸	PS5: 约 390mm x 104mm x 260mm (宽 x 高 x 深) (不包括最大突出部位及底座)
	PS5 数字版 : 约 390mm x 92mm x 260mm (宽 x 高 x 深) (不包括最大突出部位及底座)
重量	PS5: 4.5kg
	PS5 数字版 : 3.9kg
电源	PS5: 350W
	PS5 数字版 : 340W
输入 / 输出	USB Type-A 端口 (USB2.0)
	USB Type-A 端口 (USB3.0 10Gbps) x2
	USB Type-C® 端口 (10Gbps)
网络连接	以太网
	WIFI 6
	蓝牙 5.1





在接口按键发布方面，PS5 基本延续了 PS4 正背两面布置的特点——主机的电源键、出盘键（光驱版特供）、USB 2.0 接口，以及 Type-C 接口皆在 PS5 的正面；而背面，则是一次有两个 USB 3.0 接口、一个 LAN 接口、HDMI 2.1 接口，以及电源接口。

PS5 配件一览

PS5 的包装内容物非常精简——PS5 光驱版 / 数字版一台、一个 DualSense 手柄、一条电源线、一条 HDMI 2.1 连接线、一条 Type-C 数据线，以及一个可拆卸 PS5 外壳的底座——拆卸的具体流程可在 PlayStation 的官方 YouTube 账号中找到。

友情提示：底座中用于竖放 PS5 的螺丝是特制的，丢失后不好处理，需谨慎保管。

PlayStation 5 手柄 & 外设

在向各位介绍了 PS5 的硬件配置与外设后，接下来我们将会以一定篇幅为各位解析 PS5 的全新手柄——DualSense 手柄，并在最后为各位总结 PS5 对 PS4 的各种外设的兼容情况。



次世代的触感体验——DualSense 手柄

众所周知，PS 系手柄从诞生的第一天起，其手柄按键布局就没有太大变化，而每一代手柄都会在原有的基础上进行改进打磨，但基本不会有过于激进的改动。在经历了历代有线、无线、震动、陀螺仪、触控板等一系列新功能加强后，PS5 的全新手柄——DualSense 将体验重心放在了手柄的触感上，而本文也将以此为重点，来向各位读者介绍这一全新的手柄。

握把表壳

DualSense 在手柄的握把上采用了细腻的纹路，而不是 3C 常用的仿肤涂装——△□○ ×4 个图形满满地印在了 DualSense 的握把上，令表面凹凸不平，不像仿肤涂装般柔滑，配合上宽厚化的握把大小，让整体的手柄握感更加饱满，比起 DS4 手柄有了显著提升。不过因为是白色的手柄，因此缺点也就显而易见——易脏，需时不时去清洁。

触摸板

触摸板时常被认为是一个鸡肋设计。在 PS4 世代，除了在首发的几款游戏有亮眼的表现外，到后期基本就是个手势面板。不过 DualSense 的触摸板精度比起 DS4 有了大幅提升，可用手指轻松在面板上画出精确的文字。此外，这块触摸板周边的亮灯也可被游戏开发商利用，比如，角色的血量可通过灯光颜色来表示。

至于这块触摸板能否发挥更大的作用，这一点还是得由游戏开发商来定夺。

按键

在方向键和△□○ ×4 个键位上，DualSense 手柄做出了微小的改变——△□○ ×4 键的按键高度下降，而且按键在按下去后的回弹速度快。此外，这些按键在 DualSense 上并不像 DS4 般有着明显的塑料感。

手柄振动

DualSense 通过手柄中 4 个高精度马达协调运作，利用振动模拟出游戏场景中的震动感，且会根据场景的不同，手柄的振动反馈也会有相应的调整——逆风而行会感到阻力，滑坡时轻微的高频振动也能模拟出下滑的感觉。

可能有玩家第一反应会想起 NS 的手柄振动功能，但 DualSense 手柄内的马达和 ALPS 马达（Joy-Con 手柄中的马达）并不相同。DualSense 采用的是 4 个高精度马达，振动无法实现出 ALPS 的 XY 双轴振动的细腻感，但在模拟环境震动以加强代入感方面是绰绰有余——振动对于 PS5 来说只是一个感官上的补充，而不是玩法的一环。除此之外，DualSense 手柄会根据特定场景发出相对应的细微的音效，并通过这种听觉上的体验，来弥补 DualSense 振动所缺失的细腻感。

自适应扳机键

DualSense 的扳机键设计大概是整个手柄最为精妙之处——利用内部机械构造，来制作出可自行调节阻力的扳机键，并根据游戏情景调整阻力的大小，来模拟出拉弓、扣动扳机的手指触感。而这一切并不是通过修改扳机键的键程实现的，而是新增了一个小型电机和涡轮旋杆。当玩家按下扳机键时，小型电机和涡轮旋杆会形成与扳机键运动方向相反的力从而模拟出扣动扳机等动作的反作用力。

不过，这一功能可能会消耗更多的电量，而这也就意味着玩家在用无线手柄玩着游戏时，不同游戏的手柄续航时间不同。DualSense 的理论续航时间在 13 小时左右，但当玩家在玩《宇宙机器人无线控制器使用指南》时，手柄的续航时间在 6~8 小时左右——不过考虑到《宇宙机器人无线控制器使用指南》对于 DualSense 各种功能的极致运用，这种情况在其他游戏中并不会太常见。

因此，不难看出这一功能可大幅提升“车枪球”等游戏的体验——不过这也需要游戏开发者们的配合。而且对于实在无法适应这一功能的玩家而言，他们也能在设定中改变扳机效果的强度，甚至是直接关闭。

静音键、耳机孔与麦克风

DualSense 手柄的 PS 标志键下新增了一个静音键，可一键静音——按一下是麦克风静音，长按就是游戏静音。

耳机孔和 DS4 一致，可与有线耳机相连。

此外，DualSense 手柄还内置了麦克风——玩家之间的语音沟通可通过这个麦克风完成，而这也就能解释为何 PS5 的配件不需要 PS4 的单边耳机。

其他 PS4 周边使用兼容情况

除了游戏的向下兼容外，PS5 同样实现了对 PS4 众多外设的兼容——PS VR、PS Move 和 PS Camera 等皆可在 PS5 上使用，前提是你得有适配器。因为使用 PS VR 就必须使用 PS Camera，而 PS5 上并没有能与 PS Camera 相连的接口，所以玩家需要前往 PlayStation Camera Adapter 页面中提交适配器申请并填上 PS VR 的序列号。至于 PS Move 和 PS VR 瞄准器，都能用于游玩 PS5 兼容的 PS VR 游戏。





▲ PS Camera 的适配器

DS4 手柄的情况也不难理解——目前为止，DS4 虽然能够与 PS5 相连，但只能玩兼容的 PS4/PS VR 游戏，而不能用于游玩 PS5 版的游戏。



而在外接硬盘方面，玩家可使用格式化的硬盘来作为扩展存储，将 PS4 游戏移动到扩展硬盘中，并直接通过扩展硬盘游玩。PS4 的外接硬盘同样可直接插入 PS5，那么硬盘里的所有游戏都能立马在 PS5 上游玩。不过，目前玩家并不能将 PS5 版游戏转移至扩展硬盘里，而且 PS5 也暂时不支持内置 M.2 SSD 的存储扩展。

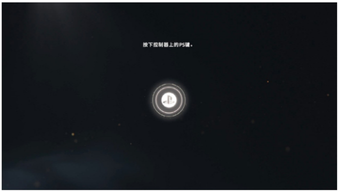
除此之外，基本上官方授权的方向盘控制器、街机摇杆、飞行摇杆等都能在 PS5 与兼容的 PS4 游戏上运行。

PlayStation 5
用户界面 & 系统 &PlayStation APP

在这一部分里，我们将会依次展示 PS5 全新的用户界面、改良优化的系统设置，以及全面升级的手机软件 PlayStation APP。

PS5 的用户界说明

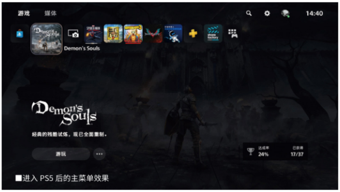
在 PS5 第一次开机时，其启动画面增添了金色粒子等视觉特效，与 PS4 那平凡无奇的用户界面相比，着实多了一丝低调“奢华”。在首次启动 PS5 时，玩家需持续按住手柄上的 PS 标志键一段时间方有响应。在此之后，玩家还需要完成各种自定义内容（屏幕显示区域、亮度、网络等），才能来到登陆账号的界面——这时如果玩家在此之前就准备好了 PlayStation APP，就能直接扫码登陆（如今的 PlayStation APP 可提升 PS5 的使用体验，具体将在后文中介绍）。



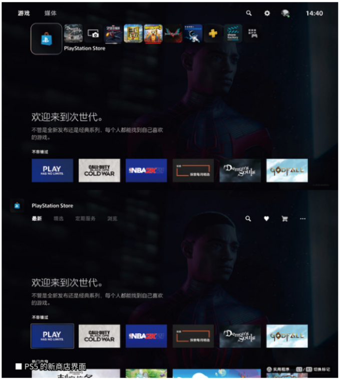
▲启动界面



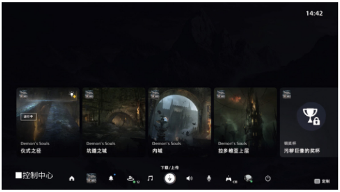
▲登陆新账号的界面



■进入 PS5 后的主菜单效果

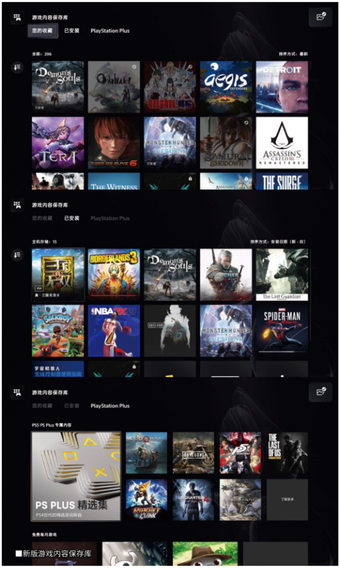


■ PS5 的新商店界面



■控制中心

在正式进入了 PS5 后，玩家还是能留意到 PS5 在用户界面上做出的调整——整体图标大小大幅萎缩，游戏的宣传图 / 封面作为背景在屏幕上所占的面积最大；用户界面的更为清晰明了，画面最顶层左侧是游戏、媒体（Netflix、YouTube、Twitch 等），右侧是搜索、设定与账号（奖杯被放置在此）；手柄 PS 键的功能从返回主界面变成了快速功能选择，即控制中心（长按 PS 键不再是电源功能选择，而是快速回到主界面），玩家可在此选择各种功能——最新资讯、下载列表、周边设备、声音、派对好友等；游戏内容保存库现在简化为三个部分，分别是您的收藏、已安装、PlayStation Plus——您的收藏包含了玩家的所有游戏，而 PlayStation Plus 不仅显示玩家所领取过的会免作品，同时也是领取新会免游戏的窗口；PlayStation Store 大幅精简，商店布置与用户界面融为了一体，玩家不需跳转至特定页面。



■新版游戏内容保存库

当然，目前整个用户界面也并不完善——用户界面中可显示出来的游戏数量十分有限且不可修改，当玩家下载了一定量的游戏后就得自觉去游戏内容保存库中寻找未被显示出来的游戏；目前 PS5 尚且不存在主题设定，每款游戏 / 程序的图标 / 宣传图就是用户界面的主题背景。

整体而言，PS5 的用户界面比起前代更为整洁，在使用上也更为便利——将音量等功能放在快速功能选择界面，把 PlayStation Store 与主界面整合，将游戏与视频媒体功能区分开等。因此，在这一点上，PS5 确实做到了一定程度上的体验升级。

PS5 的重要系统讲解

除了让人眼前一亮的用户界面，PS5 基于 PS4 的成熟系统，引入了数个全新的功能，并对部分系统设置进行了整合优化，让整个系统操作更为高效便利。接下来，本文将逐一介绍那些重点的功能与系统。

■用户设置

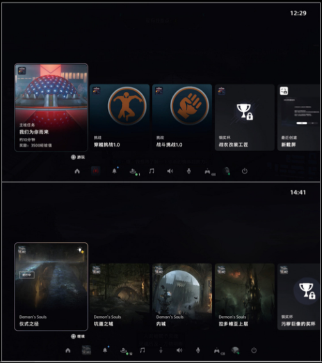
说到 PS5 新增的功能，最令人瞩目的莫过于向下兼容功能，不过也因为兼容性的增加，同一个账号在 PS4 和 PS5 上的登陆问题相信是各位玩家更为关注的话题。经过测试，同一个账号可分别同时绑定一台 PS5 与 PS4 为常用（在 PS5 中这部分被称为主机分享和离线游玩），并且能同时分别在 PS5 与 PS4 上在线，其他的特性与 PS4 相同。不过在游玩方面，在当前系统下，虽然玩家可用一个账号同时在 PS5 上玩 PS5 版游戏，在 PS4 上玩 PS4 版游戏，但若玩家在 PS5 上玩兼容的 PS4 游戏，无论是数字版还是实体光盘，同时运行的 PS4 上的游戏就会中止运行，反之亦然。



▲基本上和 PS4 时并无二致

■游戏内容选择

不仅如此，PS5 还引入了新的“游戏内容选择”的功能——在启动 PS5 版游戏后，当玩家在游戏图标界面向下拉至一个名为“活动”的版块时，他们不仅能查看近期解锁的奖杯、截图、录像，还会发现最前面的数个游戏内容选择，而这种选择也因游戏而异：在《漫威蜘蛛侠 迈尔斯 · 莫拉莱斯》中，玩家可以通过这个功能快速选择主线任务、挑战等内容；在《恶魔之魂 重制版》里，这个功能则是让玩家快速选择地图（在楔之神殿以外的地区时使用这个功能会令玩家丢失全部的灵魂）；《鬼泣 5 特别版》中，这项功能则是用于快速选择模式。



控制中心

在上文提及的控制中心中，玩家会发现以下功能：

主屏幕：切换回主用户界面。

切换功能：有游戏运行时该图标就变成游戏图标，且还会提示玩家最近游玩的游戏。

最新资讯：资讯范围覆盖了好友上线通知、游戏邀请、活动挑战、奖杯、下载和复制、订阅服务等内容。

Game Base：基本等于 PS4 的好友和派对。

音乐：玩家可通过 USB 盘来收听自己收藏的音乐，也能通过 Spotify 来收听。

声音：可选择输出设备、扬声器音量、音乐与视频的音量。

麦克风：可设置静音，调整麦克风音量。

周边设备：通常是手柄电量。

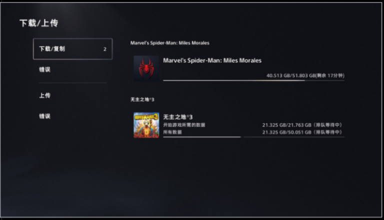
个人账号：可查看奖杯、切换用户、改变在线状态等。

电源：进入待机模式，关闭 PS5，重启 PS5。

在此之上，玩家还能通过按下手柄中的“OPTIONS”键（在 DualSense 手柄中的图标是三条杠，实质是 PS4 的“OPTIONS”键），来自定义控制中心所需快速存取的控制项。玩家可通过这种方式将“播放”“协助工具”“网络”等功能添加至快速功能选择界面，而使用频率少的功能也能在此去除。



▲控制中心的自定义



▲下载 / 上传列表界面

管理游戏内容

目前，玩家只有在部分游戏中（如《恶魔之魂 重制版》），才能真正用到这个功能。玩家对着游戏图标按下“OPTIONS”键，会弹出一系列可操作选项，“管理游戏内容”是全新的一项功能。玩家在这里可选择下载特定的语言包，管理预购 DLC 等内容。不过目前支持这些功能的游戏还是少数，大部分在点入“管理游戏内容”时只显示“找不到可按照的游戏内容”。



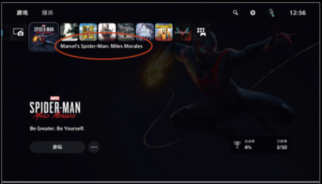


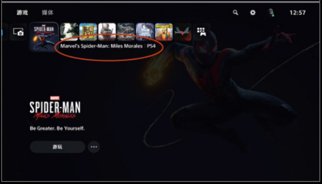
当游戏分为 PS4 版和 PS5 版时 ......

当玩家同时购买了一个游戏的 PS4 版和 PS5 版时，要区分这两个游戏的区别并不难——在游戏内容库里，则是有非常显眼的 PS4 标签；在用户界面里，PS4 版的游戏有着“|PS4”的后缀。但当玩家将两个版本的游戏同时下载时，用户界面只会显示一个游戏图标。当玩家想要切换成另一个版本，他们需要点击游玩右侧的“...”圆键，并在从中选择。

目前能引发这种情况的，就是《漫威蜘蛛侠 迈尔斯 · 莫拉莱斯》这种两个版本分别卖的游戏了。

▶PS4 与 PS5 版的“细微”区分







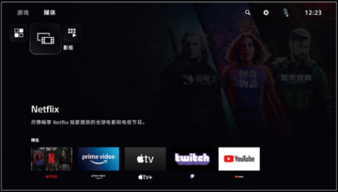
▲没有智能分发，玩家就只能自行切换游戏版本。

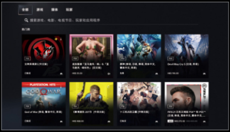


▲连删除游戏时都得讲究哪一版。

游戏与媒体

PS5 的程序被分为两类，分别是游戏、媒体。游戏版块的内容就不再赘述，不过值得一提的是网页浏览器已经从用户界面中删去。除了远程遥控、媒体库、PS Plus 外，其余的都是游戏；而媒体版块的内容同样是非常明确，Netflix、Twitch、YouTube 等视频软件皆收于此，而 BD 播放启动器同样是在这一部分。





搜索

搜索功能顾名思义，就是直接搜索游戏、电影、电视节目、玩家和运用程序的，而且这里的搜索并不局限在玩家的所有物中，只要 PS5 能提供的服务，都能从此找到。

PS5 系统设定说明

这一部分的布局与 PS4 极为相似，但还是做出来许多调整，同时也有一些 PS4 的功能设定并没有出现在 PS5 上，接下来本文将为各位玩家介绍 PS5 的部分较为重要的系统设定。

协助工具：玩家可在“显示”中调整文本大小、高对比度、颜色校正等；此外，还新增了屏幕阅读器的功能——可大声朗读屏幕上的文字，并在操作主机时提供语音辅助，但现在还未支持中文；玩家也能在控制器中自定义按键，改变按键映射，震动强度、扳机效果强度与按住延时都能在此调整；隐藏式字幕设定与聊天转录功能都在这里。

用户和账号：最值得一提的大概是在“其他”中的“主机分享和离线游玩”，对应 PS4 上的“设为常用主机”，其他功能基本相似。

主机：玩家可在“系统软件”的“数据传输”中将 PS4 数据传到 PS5 上，但需要 PS4 和 PS5 均连接到相同的网络。若玩家需进行备份 / 恢复、重设等，皆可在“系统软件”找到。有趣的是，虽然没有了浏览器启动程序，但还有 Web 浏览器设定的功能。

存储：主机存储器与扩展存储皆在这一选项内，大体与 PS4 的相似。扩展存储的功能将在下文的外接硬盘外设中细述。

屏幕和视频：这部分内容就非常直白，玩家可以在此设定视频影像输出，分辨率、HDR、RGB 范围等；屏幕则是可调整显示区域与未启用时屏幕变暗的时间；BD/DVD 的相关设定同样是在这里完成。

周边设备：此设定与 PS4 的区别不大，就不再赘述。

已保持的数据和游戏 / 应用程序设定：除了保存数据被区分成了 PS4 与 PS5 数据外，玩家可在此设定游戏默认的难度、运行模式、视角设定、字幕和音频、剧透警告等。值得一提的是，目前 PS5 游戏尚不支持外接 U 盘转移数据，但兼容的 PS4 游戏可以。

截取画面与播放内容：玩家能在这里选择截取画面、短片的设定，还能设置直播的画面，更能设定奖杯获得的截图、视频以及视频时长。



▲截取画面与播放内容

奖杯系统

PS5 的奖杯系统看似与 PS4 并无太大区别，但当玩家点入特定游戏的奖杯列表时，便能发现 PS5 的具体奖杯布局还是发生了变化，且还提供

了更为具体的总奖杯数。此外，部分奖杯也有了进度记录，以达成率来标记——不过这功能需要厂商自己添加，因此并不是每一款游戏的奖杯都有这个功能。而这一类的功能在 Xbox One 就有了，但情况并不乐观，没有太多游戏开发商做这个。至于次世代在这方面会不会有所改变，就只能拭目以待了。



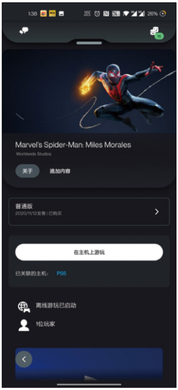


实用提示：当前有部分 PS5 用户遇到主机待机的 BUG，若想避免这种情况可通过设定中的“已保持的数据和游戏 / 应用程序设定”，将自动升级中的自动下载与在待机模式中自动下载这两个功能关闭即可。

PlayStation APP 说明

■全新 PlayStation APP，构建完整 PlayStation 生态

随着上个世代逐渐注重网络功能，配合主机使用的 APP 也孕育而生，其中 PlayStation APP（下文简称 PS APP）更是走过了一段艰难又曲折的道路，终于在 PS5 发售之际全面改版，不仅界面更加时尚美观，功能方面也进行了整合，已成为了 PlayStation 生态中必不可少的一环。



■ PS5 系统设定说明

首先在 PS5 登录账户的界面，玩家便可以发现可以通过 APP 扫描二维码直接登录。而登录之后 APP 上会记录玩家的主机，保持二者之间的信息同步。

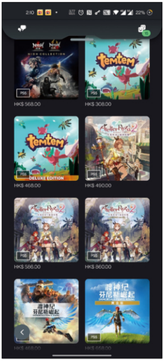
同步的内容包括聊天记录、主机下载情况、远程开启主机、远程启动游戏等。尤其是下载情况这项功能，手机的通知铃声能第一时间告诉玩家游戏下载完成，不用再苦苦看着进度条等待。



■更方便的手机商店与内容库

网页商店的改版的确令许多玩家不适应，不过随着不断优化，之后也许会做得更加完善。当然对于 PS APP 中的商店来说，这次改版远比之前跳转网页商店的方式好了不少。更加简单直观的界面，一键完成购买，减少按键步骤，并且可以直接在 APP 上启动游戏。

内容库是此次改版后 PS APP 新增功能，能同步看到与 PS5 主机相同的游戏库，如果游戏多的话也有搜索功能，方便找到需要的内容。



■聊天语音完全整合，串流体验大幅提升

除了上述功能外，APP 另一个最实用的功能便是文字或语音聊天，用手机键盘可以大幅提升通话效率。

除了 PS APP 外，全新 4.0 的 PS Remote Play APP 可以进行 PS5 的串流，无论是局域网还是远程，串流的流畅度与画面相比上个世代都有显著的提升。



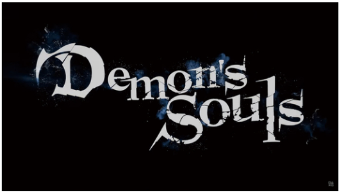
PlayStation 5
游戏阵容“阅兵”

在介绍完 PS5 的硬件与系统后，那么接下来自然是诸位玩家更为关心的游戏软件情况——本文将会先在索尼的首发游戏中挑选出最为热门或最具特色的 7 款游戏，并对它们进行简单的介绍。此后，这一小节内容还会提及 PS5 的向下兼容功能，简述 PS4 的部分作品在 PS5 上的运行情况，并在最后概括 PlayStation Plus Collection 的 PS5 会员玩家福利。

PS5 首发大作介绍

《恶魔之魂 重制版》

原版《恶魔之魂》是由 FromSoftware 开发，SIE 于 2009 年发行的 PS3 游戏，本次重制版则由 Bluepoint（代表作《巨像之咆哮 重制版》）操刀制作，在尊重并沿袭原版特色的基础上，对于游戏的画面、音乐等要素进行了完全重制，让这款经典作品在次世代主机上呈现出全新的面貌。



《漫威蜘蛛侠 迈尔斯·莫拉莱斯》

本作故事接在本篇之后，玩家扮演的主角从玩家们熟悉的“正版蜘蛛侠”彼得·帕克换成了“小黑蛛”迈尔斯·莫拉莱斯，故事的规模对比本篇也有所“缩水”，从时间跨度来看主线剧情的长度只有数天，讲述了小黑蛛在彼得缺席的这段时间内担负起了保卫纽约的重任，从不断的战斗、挫折和日常生活中逐渐学会超级英雄的真谛。和本篇相比，除了全新的敌人和剧情以外，小黑蛛还有独特的毒液攻击和隐身能力。



《刺客信条 英灵殿》

“《刺客信条》系列”最新作随第九世代一同到来。游戏取消了前两作《起源》《奥德赛》强调的 RPG 要素，让游戏回归动作玩法。玩家在游戏中扮演公元 9 世纪的维京战士艾沃尔，在英格兰的土地上寻求盟友、击败强敌。本世代版可免费升级为次世代版，虽然游戏内容不变，但体验更佳。



《鬼泣 5 特别版》

《鬼泣 5 特别版》是 2019 年 3 月 8 日发售的《鬼泣 5》的强化版本，也是“《鬼泣》系列”最新，剧情时间线最靠后的作品，讲述了尼禄、但丁与神秘角色 V 合力再次解决魔界入侵的危机，同时解开隐藏在背后维吉尔的计划。特别版新增了可操控超人气角色维吉尔，玩家将可以使用他完整体验所有的流程关卡。借助次世代强大的机能，加速模式和 LDK 无双模式回归，支持 4K 或 120 帧高速战斗，同时还追加了光追效果，令游戏的画面再提高一个档次。



《宇宙机器人无线控制器使用指南》

《宇宙机器人无线控制器使用指南》（以下简称《宇宙机器人》）是随 PS5 首发推出的内置免费游戏，旨在让首次接触 DuelSense 控制器的玩家，能够快速了解 PS5 新手柄的各项功能与特点。游戏玩法是标准的 3D 平台动作，风格轻松诙谐。流程由 4 个不同主题的关卡和一些附加模式组成，丰富的索尼 PS 家族软硬件元素是本作的一大卖点。



《小小大冒险》

诞生于 PS3 时代的游戏角色“布娃娃”（之前本刊翻译为“麻布仔”）一直是《小小大星球》系列”的标志性角色，然而这个系列的“主角”一直是玩家，玩法专注于让玩家自己来设计关卡。而在进入 PS5 时代后，布娃娃终于迎来了属于它（们）的第一次冒险：化身针织骑士，阻止邪恶的费克斯，并拯救工艺世界。



《无路可退》

本作为独立开发商 Giant Squid 继《智慧之海》（ABZÛ）之后推出的第二款作品，虽然在玩法上做出了不少改变，但也在某种程度上继承了前作的风格。玩家将扮演世界上最后一位猎人，为了寻回世界的光明而登上一座神秘的小岛，直面意图宣扬黑暗的弑神者。



向下兼容游戏功能介绍

在 PS5 发售前，索尼官方便公布了 PS5 可兼容几乎所有 PS4 游戏，除了十款“天选”之作外——它们分别是《DWVR》《爆炸头武士 2 库玛复仇》《曼岛 TT 赛事 边缘竞速 2》《Just Deal With It!》《暗影帝国 重制版》《鲁滨逊旅途》《We Sing》《杀手 GO 终极版》《莎德雯》《乔的餐厅》。而根据 PlayStation 冰岛站此前发布的更新（现已删除）介绍，PS5 将通过系统更新来分批兼容 PS4 游戏——毕竟 PS4 上有 4000 多款游戏，有漏网之鱼也是在所难免，不过 PS4 的热门大作基本上都已实现兼容。

同时，发行商也能决定自己的游戏是否要在 PS5 上兼容，比如《P.T.》试玩就不支持 PS5 的向下兼容。

除此之外，由于 PS5 在硬件方面的全方位提升，所以有些 PS4 游戏即使还没有添加与 PS5 对应的画面升级补丁，它们在新主机上往往也会有着更出彩的表现——当然，毫无“长进”的游戏也是存在的。

接下来，我们将挑选出 4 款 PS4 独占游戏，来向各位介绍其在 PS5 上的表现。除此之外，本文还会对部分游戏在 PS5 上的运行体验以一句话的简评形式来概括。





对马岛之魂

作为 PlayStation 第一方在 PS4 世代的收官之作，Sucker Punch 早早便宣布了游戏将会在 PS5 发售当天向下兼容，且在 PS5 上能以 60 帧游玩，对于一款动作游戏而言这一点还是相当的重要。同时游戏的读盘时间也得到了大幅提升——虽然本作的读盘速度在 PS4 上的表现已经相当可观了。

战神

2018 年的 GOTY《战神》也在 PS5 上得到了强化，帧数从 PS4 Pro 的 45 帧上下徘徊，升级到了 60 帧。在此之上，游戏也应用了 DualSense 手柄的振动反馈特性——在玩家瞄准扔出利维坦之斧或使用奎托斯的盾牌防御时，都能感受到手柄的振动反馈。此外，PS4 的游戏存档也能转移到 PS5 中，可直接在 PS5 上继续 PS4 时的游戏流程。



最后生还者 第二部

《最后生还者 第二部》同样是在PS5上有了更为显著的提升，主要是体现在其对DualSense手柄的自适应扳机键上——当玩家拉弓瞄准时，会感觉到扳机键的反作用力；当玩家开枪射击时，DualSense手柄会产生相对应的振动反馈。此外，当玩家开启船只引擎或开船碰撞到任何阻碍时，新手柄都会产生相对应的振动效果。值得一提的是，本作在PS5上还会用到触摸板周围的亮度，不同颜色对应不同的血量。

不过和其他PS4独占大作不同的是，本作尚未有在帧数画面上有较大幅度的提升，反倒是前作《最后生还者》的读盘时间得到了大幅减短，从90秒缩短至13秒。因此，相信在不久的将来顽皮狗也会推出《最后生还者 第二部》的PS5增强补丁。



游戏	简评
致全人类	与PS4版相比，PS5版的画面有着微妙的提升，且在PS5上的游戏帧数接近60帧，而PS4版只有30帧。
最后的守护者	不联网打补丁的实体版可在PS5上以60帧运行，而其余版本的提升就并不明显。
巫师3	与PS4版相比，本作在PS5上的读盘速度得到了极大的提升，同时游戏的帧数也更为稳定。
血源	帧数与画面都没有明显的变化，读盘速度些许加快。
真·三国无双8	动作模式帧数稳定60帧，其余基本上无提升。
恶灵附身	基本没有提升，甚至会出现游戏卡顿、卡死机的情况。

往日不在

和大多数的第一方游戏一样，《往日不在》同样享受了次世代补丁升级的待遇。本作在PS4 Pro上可以棋盘渲染4K、锁30帧运行，而在PS5上，则通过升级变成了60帧，并会以动态4K的画质运行。这种从锁30帧到60帧的提升，也让本作在PS5上的升级表现变得更为“肉眼可见”，令人印象深刻。



从这几款游戏的PS5体验可以看出，目前的次世代强化补丁基本是利用PS5的更高配置来提升游戏的帧数、画质，以及读盘速度。可惜的是，除了顽皮狗的《最后生还者 第二部》外，其余的PS4游戏大多还没有去更为深入地运用DualSense手柄的全新特性。不过作为向下兼容的游戏，这种更为细致的次世代体验补丁大概也是不能强求的吧。

PlayStation Plus Collection

不过即便如此，PS5还是能作为一个不错的PS4佳作“补课”的平台——更不用说索尼还将众多PS4大作打包在PlayStation Plus Collection里，免费赠送给PS会员们。在PlayStation Plus Collection中，有着《战神》(2018)、《血源诅咒》《怪物猎人 世界》《最终幻想15》《辐射4》《致命格斗10》《神秘海域4 盗贼末路》《瑞奇与叮当》《往日不再》《直到黎明》《底特律 化身为人》《战地1》《无名英雄 次子》《蝙蝠侠 安克汉姆骑士》《最后的守护者》《最后生还者 重制版》《女神异闻录5》《生化危机7》《使命召唤 黑色行动3》《古惑狼 疯狂三部曲》这20款游戏给购买了PS5的玩家在首日领取。虽然在这段时间里，国内玩家陆续反应在委托人代领PlayStation Plus Collection后账号被暂时封禁，但从目前来看这一情况并没有在欧美玩家社区形成讨论，从某种程度上也说明了这一现象并没有在欧美风行。而在目前各方面信息都不完整的情况下，也不好直接下结论，因此请玩家在决定让人代领PlayStation Plus Collection前三思而行。



PlayStation 5
首发游戏及主机评测

PS5已发售了一段时间，在充分地体验了该次世代主机的威力之后，本文将会对PS5上的7款首发重磅作品进行评测，并谈谈PS5的使用心得。

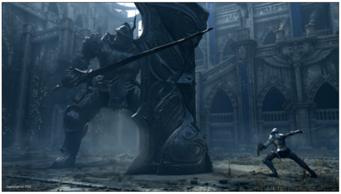
重量级游戏评测

《恶魔之魂 重制版》
——华丽的新瓶与醇香的老酒

作为“《魂》系列”的原点，原版《恶魔之魂》的特色和争议都非常鲜明。本次重制版作为PS5主机保驾护航的首发大作，背负着制造话题和热度、展示次世代机能等诸多职责。Bluepoint在开发方向上选择了较为折衷和稳妥的方案，对游戏画面、音乐等感官方面的直观体验进行了完全的重制。所有的场景、物品和人物建模全部翻新。游戏画面细节相当出色，诸如高塔骑士盔甲细致的质感、被灵魂箭打倒的敌人浑身燃烧的蓝火、地面积水的倒影等等，配合DualSense手柄带来的出色震动效果，让人实实在在地感受到这确实是一款“次世代”的游戏。尽管官方确认本作并未使用光追技术，但场景中大量恰到好处的预渲染表现足以带给玩家焕然一新的游戏体验。不过和华丽的画面相比，游戏UI的设计却表现出了不相称的简陋廉价。音乐风格也有较大的改变，原版配乐整体较为阴沉低调，而重制版不少BOSS战的BGM更为宏亮，较为接近日后“《黑暗之魂》系列”的感觉。

游戏玩法系统上，《恶魔之魂》则做到了“忠实于原作”。操作手感一如原作沉重，打击感也几乎没有改动。补给药品依旧需要靠自己刷而无法自动恢复，包裹内的物品影响负重估计会让不少玩家很不习惯。关卡的机关、敌兵配置、BOSS的机制乃至数值设计完全梦回PS3时代，包括龙神这样可称为失败设计的BOSS也几乎没有做修改，这也导致从后面几作“《魂》系列”入门的玩家可能会觉得本作主要难点在道中流程，而BOSS则缺乏挑战。不过诸如快捷道具栏、拱心石自动重置敌人、武器耐久直观显示和不需返回楔之神殿即可直接将物品送入储物箱等简便优化设计，再加上PS5特制SSD的快速读取体验，相信会让玩过原版的玩家纷纷叫好。

总体来说，《恶魔之魂 重制版》是一瓶典型的新瓶老酒，华丽的外表快速抓住了新玩家的眼球，忠于原版的内核则确保所有玩家都能体验到这款11年前的游戏令人称道的精髓。而诸多优化和改动，让其在2020年的今天也不显得过时，配得上“次世代主机首发游戏”这一身份，足以让玩家们树立起对PS5这台主机的信心。



《漫威蜘蛛侠 迈尔斯·莫拉莱斯》
——另一位蜘蛛侠的“日常故事”

虽然游戏本身可以独立运行，但从本质上来看，本作实际上是2018年游戏《漫威蜘蛛侠》的大型扩展包。而抛开故事不说，本作给人的第一感觉和本篇完全一致：能力“不变”的“换皮”蜘蛛侠、从夏天变成冬天，但市容基本没多大变化的曼哈顿，甚至连战斗系统都没变。不过如果玩家完成了前十分钟的流程，并解锁“毒液攻击”后，玩家的体验就会发生很大的改变，小黑蛛真正的潜力也开始逐渐展现在玩家面前。

全新的“毒液攻击”需要消耗毒液槽，其积攒方式与本篇的专注槽类似。和本篇不同的是，毒液攻击的加入鼓励玩家用更加激进的方式来战斗，而不是将珍贵的毒液槽消耗在回复HP上。毒液攻击自带的高攻击力和强大控场能力能让玩家打出赏心悦目（字面意思）的战斗，如果说蜘蛛侠用灵巧的动作和功能多变的装置来玩弄对手，那么小黑蛛就是用强大的电击超能力来压制敌人。同时加入的还有隐身能力，它能让玩家在潜行作战中有更多的犯错机会，甚至只要玩家使用得当，玩家可以在正面战斗和潜伏袭击间自如切换。

和本篇相比，本作从各个层面上给玩家减负——更强的游玩角色、游戏难度降低，以及更加简单直接的支线任务。有玩过本篇的玩家想必还记得要想达成区域完成度100%，需要完成大量枯燥无味的犯罪事件。这次开发组将这个要素简化，无论是触发还是完成都比本篇要轻松不少。当然了，开放世界常见的问题，甚至是一些本篇遗留下来的老问题，诸如中后期玩法单一、支线任务花样不够多等依旧存在。考虑到本作并非是一款全价游戏，倒也可以理解，只能希望续作能够改善这些问题。

作为PS5的首发游戏之一，本作成为首发游戏中唯一一款横跨两个世代的第一方游戏。PS5对应“稳60帧”的性能模式和“开光追30帧”的精准模式，两者各有优势，而从视觉效果来看自然是后者取胜。和本篇不同，《漫威蜘蛛侠 迈尔斯·莫拉莱斯》加入了大量“炫技”的元素，例如小黑蛛的毒液能力、地下帮的衣着配色以及增加了大量发生在夜间的章节。而即便在日间，PS5的精准模式下为了体现光线和镜面反射，PS4以及性能模式下用来“遮丑”的烟雾效果削弱了不少。虽然每个版本各有秋千，但考虑到本作是一款节奏快的动作游戏，画面上的强化很难给玩家的游玩体验带来太大的变化，相比之下，读盘速度和帧数（性能模式下）带来的变化会更加明显。



《刺客信条 英灵殿》
——登上次世代舞台的全新刺客

时隔两年，“《刺客信条》系列”开启了新篇章。相比之前两作，这回的《英灵殿》在系统方面有较大的改进，又适逢世代更替。在上期杂志中，我们已经对本世代版《刺客信条 英灵殿》作出了评价，现在让我们来看看次世代版的情况。

要说“《刺客信条》系列”最吸引人的地方，那一定是它对人文历史地理的还原。这回故事来到了公元873年，游戏舞台包括挪威、英格兰、北美以及北欧神话世界。这4个区域拥有不同的风情，可谓相当考验设计功力。

和本世代版相比，次世代版的表现可谓全面胜出，差别之大肉眼可见。画质方面，次世代版达到了4K/60帧，流畅度远远胜出。光影效果和贴图质量也不可同日而语，尤其是花花草草完全没有本世代版的纸片感觉。至于本世代版常见的贴图刷新、画面撕裂问题也基本不存在。读盘方面，本世代版每次进入游戏耗时近1分钟，而次世代版则短于20秒。

游戏内容方面，本作的最大变化就是取消了等级，改为强度。在前两作中，敌人等级高出3级就基本没法打了。而本作中敌人的强度提升后防御力和血量并无显著提高，这也使得跨数十级挑战不再难于登天。学会高级暗杀后，只要按对QTE，就能无视强度差秒杀强敌（强度相差太远的话无法暗杀），这些都是本作强调动作性的具体表现。游戏的故事也非常厚道，光是通关就需要近60小时，此外还有海量的收集要素。值得称赞的是本作的剧情后劲十足，越往后越精彩，各种反转、神展开不断，很多BOSS战都设计得富有新意。虽然还是有海量隐藏要素等着追求完美的玩家去收集，但本作的地图远比前两作立体得多，大部分隐藏要素都需要玩家动一番脑筋才能获得，比起前两作那种开着鹰眼就能直接看到的设计要更加烧脑。

不过即使平台升级，本作的次世代版目前依然继承了本世代版遗留下来的各种BUG。目前已知的就有特定场景无法返回导致不能全收集、云端存档莫名损坏等等，这也使得次世代版无法从我们这里获得更高的评价。

《鬼泣 5 特别版》
——天秤的两端，光追与游戏性不可兼得

即便在宣传时期不少玩家认为维吉尔的系统还是在炒以前的冷饭。实际这名角色所带来的游戏体验其实远超出了大部分玩家的预期。继尼禄、但丁、V三种截然不同的战斗风格后，Capcom居然还能用维吉尔，在同一款游戏中，再走出了另一条新的道路——连段新增派生。

连段派生玩法在《鬼泣》中其实已经有不少应用，与其他游戏两个按键交替组合不同，《鬼泣》是通过连打、停顿、长按，让一个攻击按键的角色也可以改变招式派生。维吉尔则是在此基础上，通过开关魔人化，在原先派生基础上再新增了一种派生方式。连段的中途玩家只要在合适的时机开启魔人化，便可以打出更为华丽的招式，打完派生后再立马关闭，配合上魔化前几秒的无消耗时间，实现伤害最大化并让消耗降到最低。这需要一定的练习与操作。变身派生＋夸张的粒子特效，二者相辅使得魔人派生带给玩家更强的动作反馈，充满了力量感，熟练掌握会带来一股其他角色没有的流畅。

更别提在真魔人形态下，维吉尔三把武器对应的三个奥义，不仅全程无敌并附带控场效果，伤害更是影响到整个游戏的平衡性，而系列中的维吉尔也的确如此，这名角色就是为爽而爽。

不过作为《5SE》另一个最大的卖点——光追，处境却非常尴尬。因为光追模式无法在加速和 LDK 模式中实用，其中加速模式绝大部分系列粉丝都会默认开启且很难再习惯原本的速度，而其他玩家也难以拒绝在《鬼泣》中体验无双的快感，因此几乎很少会有玩家用到光追功能。原本包含在《5SE》中的三个新特性就这样被硬生生分成两份。

相信绝大部分玩家都会在二者之间选择游戏性而非画面，这不只是宣发方向与玩家背离，更重要的是 Capcom 一年半来为《5SE》做出的努力无法让玩家买账，而浪费在光追上的时间完全可以为游戏带来更多有趣的内容，例如新增维吉尔关卡，哪怕只是再加入几段 CG 短片。

以 30 人民币来评判维吉尔，这无疑是份惊喜，但用 40 美元来衡量《鬼泣 5SE》，光追成为了其中最不值得的内容。



《小小大冒险》
——PS5 上的首次“毛线”之旅

布娃娃（Sackboy）不知不觉间已经成为 PS 阵营中的“老角色”，这个诞生于 2008 年的游戏角色以其可爱的外表和独特的“质感”所著称，但不少玩家想必也留意到了一点，“《小小大星球》（Little Big Planet）系列”无论是标题，还是其核心玩法，布娃娃都仿佛只是一个“配角”。于是随着 PS5 的发售，布娃娃终于有了以它命名的第一个游戏：《小小大冒险》（Sackboy：A Big Adventure）。

和其他类型，例如 3A 游戏中常见的开放世界或者诸如像《神秘海域》《COD》在单机流程中利用大魄力画面来征服玩家不同，平台动作游戏非常考验开发组关卡设计的功力。在这一点上，本作的开发组 Sumo Digital 交出了一份优秀的成绩单——《小小大冒险》缺少能让你肾上腺素瞬间飙升的刺激时刻，但出众的关卡设计让你能在过关的过程保持心情愉快，并期待着接下来的新关卡。

本作分为五个大世界，每个世界分成很多小关卡。其中除了通关必需的关卡，游戏中还有数量众多的分支关卡和挑战关卡。每一个小关卡都有不同的主题或者会加入全新的玩法机制，例如上一关你刚满关卡跑将小动物赶回它们的圈里，下一关你就在 Bruno Mars 的知名歌曲《Uptown Funk》的伴奏下跟随着音乐的节奏跳跃过一个个障碍。根据章节或者世界的不同，关卡的景观会发生巨大的变化，本作继承了“《小小大星球》系列”的美术风格，各种不同材质的材料构成了多个风格各异的场景。

除了单人过关，游戏还支持最多四人同乐。除了同心协力，玩家与玩家之间还可以互相“陷害”。由于游戏自带一定的竞争要素（首个到达关卡终点的人能拍纪念照），如果能找到一两个好友一起玩，体验还是挺欢乐的。本作的游戏难度非常人性化，即便再手残的玩家也能在重试数次后找到过关的窍门，检查点的数量也不少。

如果真要给本作挑缺点的话，那就是作为 PS5 的首发游戏之一，本作缺乏能让 PS5 展现机能或者特性的地方。新手柄的诸多功能最终也无可用之地，布娃娃行走在不同质感的地面上会有不同的反馈算是少有的亮点之一。不过考虑到本作是一款横跨两个世代的游戏，在这一点上有所欠缺也不是不能接受。

《宇宙机器人无线控制器使用指南》
——小游戏中也有大诚意！

原本以为 PS5 版的《宇宙机器人》是一款主机内置的小游戏，其实依然需要在 PS 商店下载，只不过它是免费的，而体量也比想像中要大一些，有 11 个 G，完整的游玩体验也超过了 5 个小时。

游戏流程的构成很别致，“中央处理器广场”相当于是个选关房间，连接所有的游玩部分，而广场本身也有一些小秘密可供发掘。一开始可以选择的关卡有 4 个，每个关卡又分为 4 个区域，每个区域又有 4 个拼图和 2 个收藏品的收集要素，过关本身不难，探索和收集的过程更具趣味性。完成 4 个主题关卡后不仅会开启最终 BOSS 关卡，还会解锁 8 个时间挑战任务。“PS 实验室”是一个大房间，功能有点像画廊模式，会陈列玩家所有的收集品，还有不少是可以互动的。通过扭蛋机还能继续丰富藏品和摆设，玩家在实验室里也能逛上半天。

在 PS5 发售前就看过不少小机器人的宣传片和试玩影像，说实话，这种跑跑跳跳的全年龄向平台动作游戏看上去就很普通，甚至有些平庸。而本作恰恰是那种“云起来”和“玩起来”差别巨大的游戏，最关键的原因有两个：一个是游玩体验与 PS5 新手柄的深度结合，从中文游戏名就能看出它是一份生动的手柄使用指南，也是目前最佳的 DuelSense 手柄“展示片”。新手柄不同层次的振动很难用语言形容，这么说吧，小机器人在不同材质如沙子、木地板、金属上走动时，遇到下雨、大风、水流等环境变化时，或是做出跳跃、击打、拉扯等各种动作时，振感均有区别，自适应扳机的阻力和阶段性感受也让人印象深刻。每一关穿上特殊服装的游玩部分也刚好对应手柄的不同功能，可谓相得益彰。

还有一点是满满的情怀元素。不仅所有的收集品都是索尼 PS 历代的主机、掌机和配件，更是有近百个软硬件相关彩蛋，遍布在游戏中的各个角落甚至是奖杯中。能够认出这些彩蛋的多少，或许可以作为“PS 粉丝纯度”的某种测试。对于从初代 PS 时代一路走来的老玩家来说，也的确能够感受到这款小游戏中蕴藏的大诚意。

如果说本作还有什么不尽人意的地方，可能是绵延不断的振动 4 小时左右就能榨干手柄的电量，优秀的手感与续航之间还是会有些小矛盾。当然，本作是一个良好的范本，如果今后更多 PS5 游戏能够在手柄上实现出色的动感体验，那就算变成“有线手柄”亦无大碍吧！

《无路可退》
——要玩，更要欣赏

作为工作室的第二款作品，Giant Squid 依旧在本作贯彻着他们对美学的独特追求，清爽简洁的画面配合上恰到好处的精致配乐，塑造了一个让人流连忘返的美丽小岛。而绚丽的外表之下，亦藏有一个设计独到的玩法——射箭跑酷，玩家射出的弓箭只要命中箭靶便可获得一个加速效果，如果连续命中还可以让速度进一步提升，且上手门槛非常低。弓箭、箭靶、跑酷三者的巧妙结合，让原本枯燥无味的长距离跑图都变为了一种享受。地图的各个角落也藏有创意十足的解谜关卡与限时挑战，凭借巧妙的机制设计诱导玩家一步步深入了解这个世界，并在此过程中成长为足以对抗“黑

暗”的箭术大师。剧情方面与《智慧之海》相比则没有那么的“意识流”，而是讲述了一个更为完整、易懂的故事，不至于让玩家通关后仍云里雾里。但整个故事基本也就是平铺直叙，没有反转等出人意料的桥段，是好是坏就见仁见智了。此外作为登陆次世代平台的游戏，本作在 PS5 上不但有更稳定的帧数表现，对自适应扳机的支持更是非常到位。玩家每次高空落地与松开箭弦都会传来程度不一的细腻振动。

但是极简的画面设计也带来了一些别的问题，比如缺少地图标记以及收藏品计数（指提灯）功能。前者还能理解为是探索的一部分，后者就让人有点匪夷所思了，更别提游戏本身还设置有与收藏相关的奖杯。此外收藏品奖励也稍显寒酸，若非是为了白金，寥寥几点经验实在是让人难以提起兴趣。流程前四场 BOSS 战流程存在重复度略高的问题，不仅没有在机制设计上利用好最核心的跑酷机制，反倒通过减少箭靶的数量来限制玩家的奔跑距离，以至于反倒催生了那么一丝“不爽快”。

总的来说，本作虽然在细节方面还有着不少的小毛病，但仍不失为一款小体量精品佳作。如果可以接受 308 港币 6 小时主线流程的性价比，笔者还是非常推荐尝试一下本作的。尤其是对于体验过《智慧之海》并且还感到不错的玩家来说，更是值得入手。



主机使用感想杂谈

在新主机发售前一个月的时间里，官方渠道迫不及待地透露了大量内容细节，从开箱到开机甚至到拆机应有尽有，新游戏的试玩、新 UI 的展示、新手柄等配件的评测也是一个不落，“剧透”得十分彻底。因为这一点，加上我这年纪已经经历了 PS 系每一台主机的首发，所以在 11 月 12 日之前，我与同事朋友谈起 PS5 时的感受，基本上可以用“波澜不惊”来形容。但当真正摸到新主机时，还是免不了会兴奋，场景仿佛回溯到十几年前 PS3 首发之时，不由感叹“真香定理”真是放之四海而皆准啊！试用了几天，之前一些疑惑基本得到了解答。只要有合适的位置摆放，PS5 的个头可以忽略；手柄的舒适度超出预想，圈叉键的影响也没有想像中那么大；UI 的响应很快，就是设计得有点小；我比较关心的奖杯界面用起来不太习惯，但自动录制奖杯取得瞬间的功能很实用；SSD 硬盘的载入速度提升明显，只是容量比较吃紧，建议把 PS4 游戏装到外接硬盘中……总的来说 PS5 目前能够带来的体验较为平稳，溢价过高的情况下没有优先入手的必要。

个人最喜欢的 PS5 新特性：高分辨率 + 高帧数让主机的视频内录功能不再鸡肋。

文：胜负师



曾经一度很担心使用 PS5 的声响和散热，但实际游玩过后发现这根本不是需要担心的问题。不过主机体积是真的大，对于我这样书桌空间比较狭窄的人来说，无论是横放还是竖放，整个书桌的空间都显得有些力不从心。大概是因为大部分游戏和应用都被整合进内容保存库内，所以相比 PS4，PS5 的主机界面显得很“清爽”，而内容库内的游戏排列看起来也很舒服。比较惊讶的是 PS5 内容保存库里“我的收藏”部分会把你所有的 PSN 账号（不一定需要在 PS5 上登陆过）有购买或者下载过的 PS4 游戏都收录进去，这样自己的 PS4 游戏经历可谓一目了然，非常直观地显示出来，一定程度上也算是方便玩家能够快速搜索自己想要下载的游戏。

我个人比较喜欢的 PS5 新功能之一是加入了“获得奖杯时录像”的功能，玩家在获得奖杯时除了常规的截图外，还可以选择是否录一段约 15 秒的短片，这个功能可以更方便玩家重温自己获取奖杯历程的记忆，只不过相信大家开启这个功能之后，对于硬盘储存空间的清理就会变得更加频繁了。

文：水无月



主机发售前提前接触到了 PS5 的手柄，作为本世代售价最高的官方手柄，这次终于能够扬眉吐气一次。不仅在功能方面增加了更加拟真的扳机手感，更多的马达也让震动触感更上一个台阶。当然，耗电量方面也因此和以往没有太多改变。而我最喜欢的还是四个图形键的手感，清脆利落，很适合我这种日式游戏为主的玩家。

不过说回到主机，那真是有太多的槽点要吐了。首先网络方面似乎并没有假设国内的节点，网络波动会出现数据库损坏的 BUG，至少我经过我手的三台就有两台出现了这个问题。其次便是这个体积，我尝试背了一次光驱版回家体验，一个小时的旅途我再刚下楼五分钟就后悔了。主要问题不是重量，还是那两个凸起的白色挡板会硌着背部。

系统这次变化很大，不过用了几天习惯之后，的确相比以前简约的 PS4 更符合现代人均手机的使用习惯。个人最喜欢的改进便是截图和录制部分，录制之前的部分更加人性化，在手动打开录制后，甚至可以录出 4K5 万码率的视频，这下采集卡可以退休了。

文：六等星



资讯汇聚
聚焦国行
特别企划
奖杯珍藏
深度特攻 WALKTHROUGH



文编 水无月　美编 咕噜

Koei Tecmo打造的《女神异闻录5 乱战 魅影攻手》果然没有让人失望，既能让玩家体验到无双割草的快感，又保留了“《女神异闻录》系列”RPG战斗系统的独特魅力，游戏剧情也是充满了明朗爽快，让人不由得产生“青春之旅”真是美好的感想。本次《PlayStation专门志Pro》也为大家带来本作中文版的完全攻略，希望大家喜欢。

一周目通关时间：25～30小时
白金时间：50～60小时

PS4

女神异闻录 5 乱战 魅影攻手		Atlus	
ペルソナ 5 スクランブル ザ ファントム ストライカ - ズ		动作角色扮演	中文版
2020 年 2 月 20 日	本地 1 人	无对应周边	
售价 458 港币			

操作方法

按键	功能
○	确定 / 调查 /（战斗中）发动总攻击、追击 /（战斗或迷宫中）进入隐蔽点
×	取消
□	发动普通攻击
△	特殊攻击 / 发动幻影移动 /（现实世界或是迷宫出入口或检查点处）记录存档
○+△	发动 SHOWTIME
R1	召唤出人格面具 /（举枪瞄准状态下）开枪射击
R1+←/→	切换召唤出的人格面具
L1	举枪瞄准敌人
R2	（迷宫中）加速奔跑 /（战斗中）紧急回避
L2	启动观察模式“第三只眼”
方向键←↑→	切换当前操作角色 /（战斗中）发动乱战行动（Scramble）
方向键↓	（迷宫中）自动使用技能补满全体 HP
左摇杆	移动角色
右摇杆	调整镜头
L3	-
R3	瞄准锁定敌人
OPTIONS	打开菜单 /（战斗中）选择使用物品
触控板	（迷宫中）打开地图

界面说明



①当前目标
②小地图
③主人公
④敌人
⑤ SHOWTIME 计量条
⑥当前操作角色状况
⑦其他队友
⑧当前地点
⑨按键说明



异世界探索篇

和《女神异闻录 5》一样，心之怪盗团将往返于现实世界与被称为“监狱”的异世界之间，为了让恶人们改心而进行战斗。本作粗看是一款仿“《无双》系列”的游戏，但其实在“监狱”的探索中依然保持着许多类似《女神异闻录 5》中的 RPG 风格设定，下面就给大家介绍一下。

第三只眼

《女神异闻录 5》中对探索迷宫起到重要作用的“第三只眼”在本作依然健在，玩家在探索监狱时需要频繁按 L2 键进入“第三只眼”模式，确认附近的敌人、隐蔽地点，同时还能寻找隐藏的迷宫通路。根据敌人周围发出的光芒颜色，还能判断敌人的强度和危险程度（危险程度由高到低分别是红、黄、蓝）。此外到迷宫中还会出现身体周围发出蓝色电光的敌人，这类敌人被称为“刚魔”，强度比起普通敌人更大，需要玩家充分强化自身队伍后再进行挑战。



遇敌战斗

玩家在“监狱”中的遇敌主要有两类方式，一类是在固定地点发生的固定强制战斗，此时会在场地上直接刷出 BOSS、强敌或是其他大量的杂兵和玩家进行战斗。另一种则和《女神异闻录 5》一样，探索迷宫时攻击游荡的敌方守卫即可转入遇敌战斗状态，此时会根据这片地区上敌方守卫的数量（小地图上的黄点数量），陆续刷出一批或若干批敌人，必须将其全部打倒后才能结束战斗，并进行经验和金钱的结算。不想战斗的话，玩家靠近战场边界时会进入继续逃跑计量条的状态，积累满后即可逃走，不过一部分强制战斗的边界为红色障壁，此时则无法逃走。

遇敌战斗有常规遇敌、CHANCE 遇敌、DANGER 遇敌。迷宫中靠近敌人并使用□或△键正常攻击敌人时为常规遇敌，敌我双方均无有利效果。而在迷宫中从隐蔽地点（使用第三只眼看到的发光场所）处，或是靠近敌人在其背后按△键对敌人发动潜行攻击时则进入先制战斗，此时我方处于有利状态，可以快速对敌方发动总攻击；而在进入敌人视野且被敌人发现的情况下，敌人会主动攻击玩家，此时则进入危险遇敌，我方在战斗开始时会有一段时间处于无法行动的状态，需要快速转动摇杆来恢复。同时遭遇危险战斗时还会导致迷宫遇敌率上升，需要尽量避免这种情况发生。

另外在迷宫中还有几率遭遇特殊敌人“宝魔”，进入战斗后会出现倒计时，在倒计时内击破宝魔的话可以获得大量金钱，尽快用其弱点属性的魔法将其打至倒地状态，之后使用总攻击一举击破。



战斗技巧篇



隐蔽地点与幻影移动

和《女神异闻录5》相同，本作迷宫中存在着大量特殊落脚点，移动到其附近时会有〇键的醒目提示（按L2用第三只眼观察也能发现该场所发光），这些落脚点被称为隐蔽地点，此时按〇键即可发动幻影移动，效果为瞬移到隐蔽地点上进入隐蔽状态，在隐蔽状态下不会被经过的敌人发现，同时可以按△键对附近的敌人进行潜行攻击（需要敌人身上出现△键提示），成功后即可进入先制战斗。同时如果附近有其他的隐蔽地点，那么可以继续按〇键即可发动幻影移动在这几个隐蔽地点之间来回瞬移，这也是在迷宫中到达正常跳跃无法到达的高处，或是跨越某些障碍的必备移动手段。

此外，在进入战斗后也可以利用隐蔽地点来辅助战斗，在后文战斗技巧部分会为大家介绍。



关于迷宫的警戒度

和《女神异闻录5》一样，本作的各个“监狱”中也存在着警戒度的设定，被敌人发现进入危险战斗，或是在一部分区域被迷宫中的探照灯照到都会提升迷宫警戒度，到达100%的话，玩家将无法从迷宫出入口和检查点返回现实世界，同时高警戒度下也无法开启某些宝箱。而通过战斗击败敌人则可以降低警戒度，迷宫中的当前警戒度可以按L2键发动“第三只眼”来确认。



出入迷宫的方法

在迷宫的出入口和各处检查点都可以直接返回现实世界。返回现实世界后会自动补满HP和SP且迷宫警戒度重置为0%，并不会带来任何负面影响，玩家不用担心像《女神异闻录5》那样会消耗一天时间。因此队伍弹尽粮绝之际或是警戒度偏高时，请尽快返回现实世界重整旗鼓。

普通连击

作为ω-Force主导开发的动作RPG游戏，《女神异闻录5乱战魅影攻手》的战斗风格自然而然地会让人联想到“《无双》系列”，其基本的操作和“《无双》系列”也有颇多相似之处，例如通过□键发动连续攻击后，在各段普通连击后用△键收尾，可以发动各种不同的特殊派生攻击。每个角色的基本连击包括△、□△、□□△、□□△△、□□□△、□□□□△、□□□□□△、□□□□□□△等等，这是本作在战斗中的基础操作。而根据各角色自身的固有风格及“大师技艺”不同，各个角色在基本操作之外，还有丰富多彩的特殊攻击方式。

此外在战斗中随时攻击敌人还可以积累SHOWTIME计量条，当SHOWTIME计量条积累满后，按〇+△键可以发动SHOWTIME，相当于每个角色的大招，对于战场上的敌人可以造成极大伤害。



枪击

在战斗中长按L1会进入到举枪状态，之后按R1键就可以对目标敌人发动枪击，发动枪击会消耗残弹数，每位角色根据使用枪械风格的不同残弹数也各异，和《女神异闻录5皇家版》一样，战斗结束后残弹数会全部恢复，同时一部分角色的特殊攻击也会消耗残弹，同时像主人公等一部分角色还拥有按住R1键额外消耗残弹的固有能力。



发动人格面具技能

本作在战斗中可以发动角色装备的人格面具所持有的技能，有两种方式：一是在战斗中按住 R1 键即可召唤出自己当前装备的人格面具（主人公可以通过←→键来切换当前召唤的人格面具），召唤出人格面具后画面会处于暂停状态，之后玩家可以按↑↓键来选择使用的技能，和《女神异闻录 5》一样，魔法攻击技能 / 回复 · 辅助技能会消耗 SP，物理技能则消耗 HP，不过本作中使用物理攻击技能所消耗的 HP 在一定时间内未受攻击的情况下可以缓慢恢复。

此外还有一种方法，由于主人公 Joker 拥有特定的战斗风格及大师技艺，使用□□△△、□□□△、□□□□□△△这三种连击会触发当前装备的人格面具使用特定技能追击的效果，在连击中触发人格面具技能追击时不消耗 SP，各位请充分利用这一系统来打击敌人以节省 SP，其他同伴也各有一种连击可以可发动人格面具技能。连击中各人格面具追击技能请参考后文的角色性能育成部分，以及人格面具资料部分。



关于特殊状态攻击（Technical 攻击）

Technical 攻击在使用特定属性攻击处于特定异常状态的敌人会触发，效果是除了打击其弱点属性外，还可以削弱其倒地值，是非常值得玩家灵活使用的战斗技巧。

此外，“超绝技巧”这个被动技能可以提升 Technical 攻击的威力，对于主打 Technical 攻击的人格面具配置来说必备，在札幌监狱钟楼左侧中间的宝箱固定获得一个“超绝技巧”技能卡片，此外 Lv30 迦温与 Lv60 的佛钮斯都可以学会，可以合出来之后继承给想要习得的人格面具。

■ Technical 组合一览

异常状态	可触发 Technical 的属性
燃烧	疾风、核热
冻结	物理、核热
触电	物理、核热
晕眩	吸收、无效以外的攻击
睡眠	吸收、无效以外的攻击
恐惧	念动
狂怒	念动
洗脑	念动



倒地状态和总攻击

在战斗中敌人的血槽下会有一个倒地值，使用敌人的弱点属性攻击该敌人（Weak）、或是发动暴击（Critical）或特殊状态攻击（Technical，使用特定属性攻击处于特定异常状态的敌人所产生的效果）时，均可削减敌人的倒地值，将倒地值削减至 0 破坏后该敌人就会进入倒地状态，之后按○键即可像《女神异闻录 5》那样全员发动总攻击，发动总攻击时除了当前目标外，还可以连带攻击一定范围内的全部敌人，同时总攻击期间全员处于无敌判定状态，因此除了打击敌人外，总攻击还可以用于回避敌方的攻击技能，是一种攻守兼备的技巧，各位需要灵活运用。



关于额外攻击（1MORE）与追击

一部分强力敌人（体型大于普通敌人，有特殊的名字）拥有不止一条的倒地值，仅仅破坏一个倒地值是无法使其倒地，但是可以触发一个额外攻击（显示为 1MORE）的效果，此时按○键即可对该敌人额外发动一次攻击。在战斗中使用特定攻击命中敌人后，有可能触发追击效果，按○键发动后再按□键可以取消连击结束后的硬直，对敌人进行进一步的连击，同时在空中使用□键连续攻击后，再按△键可以直接发动人格面具召唤后的技能攻击，或是长按△键在空中发动特殊攻击。



关于换手与乱战

在战斗中按方向键的←↑→可以发动“换手”，将当前操作角色切换成小队中的其他人，不过若是当前操作处于限制行动的异常状态下时是无法换手的。此外战斗中根据战况，同伴们也会提议使用某些技能，此时按下对应方向键即可发动“乱战”，乱战的效果为瞬间切换（无换手特写）成提出建议的同伴，并在切换的同时自动释放其提出的技能，充分使用好“乱战”操作，是提升战斗效率的有效措施。

关于战斗中的幻影移动

在战斗状态下玩家也是可以发动幻影移动移动到战场环境下的隐蔽地点上的，此时若继续按○键，可以直接瞬移到视野内的其他隐蔽地点，而若是按△键，则可以利用隐蔽地点发动各种特殊攻击，有些是利用地形做出特殊攻击动作（诸如利用路牌发动的大回旋，或是利用高处发动的突进攻击），这类攻击可以重复发动；而有些则是破坏该特定隐蔽地点以对一定范围内的敌人造成巨大伤害（例如让天花板上的平台落下，或是打爆地上的车辆等），这类攻击会消耗掉这个隐蔽地点，之后就无法再使用了，在和大群敌人战斗时，充分利用隐蔽地点可以有效地提升杀敌效率。



留意敌人使用技能

在战斗中敌人也会使用各种魔法和技能攻击我方，通过观察敌人头上的带有技能名字的图标，可以看到敌人即将使用什么技能攻击玩家，而技能名字的颜色则代表了该技能对于玩家属性相性：分别为白色 = 无对应或处于耐性；灰 = 无效；绿 = 吸收；红 = 玩家弱点，当出现敌方使用红色文字的技能时尤其要注意活用 R2 键来进行回避。



角色能力育成要素

各角色的战斗风格、大师技艺及连击指令介绍

本作中，每个角色都有不同的战斗风格、大师技艺和连击指令，尤其是大师技艺，是影响角色战斗风格最大的因素。每个角色可习得 4 种大师技艺，需要主控该角色不断参加战斗，打倒一定数量的敌人，并在战斗中重复使用各种连击以及已经习得的固有能力来积累固有能力经验，才能逐一习得，下面就为大家介绍一下各个角色的大师技艺及连击指令相关。

主人公（JOKER）

■基本战斗风格

名称	说明
不羁英雄！	可以持有复数的人格面具并在战斗中进行切换，根据装备的人格面具不同，其特殊攻击的属性都会发生变化，同时自身的能力及属性耐性也会有不同

■连击指令

指令	效果
□□□□□□	以短刀进行 6 连击
□△	挑空攻击，也可实现空中连击
□□△	使出突刺攻击
□□△△	突刺攻击后追加人格面具召唤攻击
□□□△	召唤人格面具发动攻击
□□□□△	附带打断效果的击退攻击
□□□□□△	最后一招以大旋转收尾的攻击
△ / 空中△	以枪械射击

■大师技艺

名称	效果
标记射击	按△键或在空中按△键发动的枪击可以产生追击
不羁狂袭	按□□□□□△键攻击后按△键可以发动人格面具的技能攻击
幻影射击	按□键通常攻击或△键特殊攻击中不消费子弹而且可以在特定攻击后按△键发动特殊 3 连射击
集中射击	L1 键举枪状态下按住 R1 键可以发动蓄力射击，通过消耗额外的子弹发动强力的枪击伤害



苏菲亚（SOPHIE）

■基本战斗风格

名称	说明
Just Catch	投掷悠悠球攻击，在悠悠球回到手中时（双手发光时）按□或△键发动目押可以进入“Just Catch”状态来强化攻击（Upgrade），攻击力和攻击范围都会得到提升，最大可以强化到 2 阶段

■连击指令

指令	效果
□□□□□□	以悠悠球进行 6 连击
△	发动”Upgrade“，在一定时间内，攻击力和攻击范围上升，发动“Just Catch”后也能触发“Upgrade”
□△	悠悠球旋转攻击
□□△	双手悠悠球回旋攻击
□□□△	召唤人格面具发动祝福属性攻击
□□□□△	大幅度伸开双臂并放出悠悠球进行大旋转
□□□□□△	以悠悠球攻击后，召唤人格面具进行追击

■大师技艺

名称	效果
AI·Spinner	按□□□□△键的回旋攻击可以发动追击
Catch and Go	在地面或是在空中按□键发动普通攻击连段至最大段数后可以提升攻击力
DeepLearning	发动“Just Catch”后立即按△键可以强化攻击、一部分连击最后的△键收尾时可以连续按△键来使攻击保持持续状态
SuperBlaster	在 L1 键举枪状态下按住 R1 键可以发动吸收弹，同时“Just Catch”成功时可以回复枪弹



坂本龙司 (SKULL)

■基本战斗风格

名称	说明
蓄力·蓄力·释放!	按□键发动普通攻击后，按住△键发动蓄力的话，特殊攻击的威力和范围都会提升

■连击指令

指令	效果
□□□□	以钝器和踢击进行近战 4 连击
△	使用“毅力”减少伤害，不易被打断攻击
□△（长按蓄力）	重重的殴打攻击
□□△（长按蓄力）	全力挥棒攻击，威力和攻击距离受蓄力时间决定
□□□△（长按蓄力）	召唤人格面具发动雷电属性攻击
□□□□△	附带打断效果的击退攻击
空中△	飞踢
击中后按下△	可连续踢击

■大师技艺

名称	效果
狠瞪输赢	按□□△键发动攻击最后召唤人格面具时的攻击可以发动追击
致命一击	按□△键发动的连击伤害提升，按住蓄力的话可以召唤人格面具进行进一步打击
短跑健将	蓄力攻击提升伤害所需的时间缩短
精神集中	根性效果时间加长，伤害值减轻率 UP



摩尔加纳 (MONA)

■基本战斗风格

名称	说明
奇迹神速战士!	按△键可以变身为摩尔加纳车进行攻击

■连击指令

指令	效果
□□□□□	以剑进行 5 连击
△	变身为摩尔加纳汽车，用冲撞发动攻击
□△	挑空攻击，也可实现空中连击
□□△	暴击率较高的连击
□□□△	召唤人格面具发动疾风属性攻击

■大师技艺

名称	效果
兽之眼	按□□□□△键连击至最后可以发动追击
招财猫	按□键位发动通常攻击或是按△键发动特殊攻击并出现回旋时，再按□□□△键发动特殊攻击将敌人吸引到身边
奇迹拳	按□□△键发动的连击有低几率触发超强力的奇迹之拳
音速蓄力	在变身为摩尔加纳车时可以发动能释放出带疾风属性冲击波的突进攻击



高卷杏 (PANTHER)

■基本战斗风格

名称	说明
看得太入迷可是会烫伤的哦?	按△键可以进入“魅惑”状态，对鞭子附魔追加火炎属性，在附魔状态下再按△键可以解除

■连击指令

指令	效果
□□□□□	以鞭子进行 5 连击
△	使用“魅惑”在一定时间内对鞭子附加火焰属性 / 解除“魅惑”，之后可以使用连续攻击和大燃烧进行攻击
□△	挑空攻击，也可实现空中连击
□□△	使用鞭子连续打击敌人
□□□△	召唤人格面具发动疾风属性攻击
□□□□△	大幅度挥舞鞭子，摩擦地面引火燃烧

■大师技艺

名称	效果
才不放过你们!	按□□□□□键连击后可以发动追击
喜欢热情的人吗?	“魅惑”武器附魔状态下，按△发动特殊攻击结束再按△键可以发动强力打击
假哭	按□△键的连击可以召唤人格面具并发动塔伦达（让敌人攻击力下降）
超燃烧	所有带火炎属性的攻击能够触发燃烧状态的概率提升



喜多川佑介 (FOX)

■基本战斗风格

名称	说明
令人目不暇给的刀法	按△键可以发动反击状态，在反击状态下受到伤害时连续按△键可以发动高速连击

■连击指令

指令	效果
□□□□□	以刀进行 5 连击
△	进入“反击”状态，受到攻击使会发动反击，成功后一定时间内连击数增加
□△（连续按）	挑空攻击，也可实现空中连击
□□△（连续按）	发动连续高速斩击
□□□△	发动连续斩击后，召唤人格面具发动冰冻属性攻击
□□□□△	“反击”状态下发动拔刀旋转斩

■大师技艺

名称	效果
一尺寒光	按□□△键的连击后可以发动追击
超反击	处于反击状态或是特定的连击后所触发的高速连续斩击时间得到延长
天下第一大盗	按□△键的连击结束时刻召唤出人格面具并发动斯库卡加（我方回避、暴击率提升，按△键连击达到一定次数以上后会强化为玛哈斯库卡加）
冻结反击	按△键的特殊攻击结束后会追加冰结属性，连续按键速度越快发动速度也越快



新岛真（QUEEN）

■基本战斗风格

名称	说明
火力爆发，油门全开	打击和枪击和搭乘人格面具“琼安”的各类攻击都可以通过按△键进入“爆发”状态，给攻击附加核热属性

■连击指令

指令	效果
□□□□□□	以拳击进行 6 连击
△	使用“爆发”在一定时间内的打击和召唤人格面具发动的攻击，会附加核热属性的爆炸
□△	强力挑空攻击
□□△	独轮骑行后以前轮撞击
□□□△	召唤人格面具发动核热属性攻击
□□□□△	骑乘摩托车进行高速冲撞攻击
□□□□□△	以铁拳发动强烈一击

■大师技艺

名称	效果
独轮骑术	按□□△键连击后可以发动追击
世纪末骑士	按△键进入“爆发”状态，给自身附加核热属性后，连击中召唤出人格面具时按△键发动的特殊攻击也会得到强化
高压电流	按△键进入“爆发”状态，给自身附加核热属性后，通过打击发动的特殊攻击也会得到强化
亢奋	1MORE 或追击发动时可以自动进入“爆发”状态，给自身攻击附加核热属性



奥村春（NOIR）

■基本战斗风格

名称	说明
长按时要优雅又大胆	所有的△键特殊攻击都可以通过长按的方式进行持续攻击

■连击指令

指令	效果
□□□□	以斧子进行 4 连击
△（持续长按）	召唤人格面具发动炮击
□△（持续长按）	以斧头进行高速连续攻击
□□△（持续长按）	召唤人格面具发动念动属性攻击
□□□△（持续长按）	发动大旋转攻击
空中△（持续长按）	发动持续旋转攻击

■大师技艺

名称	效果
战斧华尔兹	按□□□□键连击后可以发动追击
烈击战斧	按□△键连击结束后有一定概率让敌人进入晕眩状态
弹雨之歌	按△键发动的枪击不消费残弹
凯旋巨星	按住△发动的特殊攻击处于长按状态下时，攻击力会逐渐上升，也不容易被敌人打断攻击



长谷川善吉（WOLF）

■基本战斗风格

名称	说明
利用狂化和吸收巧妙地应付不同的战况	按△键发动狂化能力，HP 处于持续减少状态但通过通常连击中的特殊攻击可以恢复 HP

■连击指令

指令	效果
□□□□	以巨剑进行 4 连击
△	发动“狂化”/解除“狂化”，狂化时攻击可发动冲击波，同时攻击速度提升；举枪时也会解除“狂化”
□△（持续长按）	发射冲击波，蓄力时间影响威力
□□△（持续长按）	发动蓄力斩击
□□□△（连续按键）	旋转斩击，可连按来持续攻击，结束时召唤人格面具发动万能属性攻击

■大师技艺

名称	效果
狂狼之爪	按△键狂化时所有攻击变为万能属性
狩猎诀窍	增加特殊攻击时的 HP 吸收量
狼嚎	减少“狂化”中的 HP 下降速度，且”狂化“时暴击率上升
孤狼之牙	按□△键可发动追击，按□□后长按△键可持续攻击，增加□□□△键的连击次数



佐仓双叶 (NAVI)

和《女神异闻录 5》一样，佐仓双叶（NAVI）不能直接参加战斗，但是在战斗中可以使用各种辅助技能协助战斗，此外在骇入战中，她也会受到敌人的伤害，可以用技能回复其受损 HP，也可以给她装备更好的防具，双叶的辅助技能具体如下。

习得 Lv	名称	效果
初期	分析	可以确认敌方情报
12	士气支援	有时会自动发动卡加系列技能、HP 恢复和 SP 恢复等效果
21	动态支援	有时会自动发动蓄力支援、提升 SHOW TIME 值增加量等支援效果
30	士气强化	强化士气支援的效果
36	动态强化	强化动态支援中 SHOW TIME 值增加量的效果
43	士气强化改	进一步强化士气支援的效果
49	动态强化改	进一步强化动态支援中 SHOW TIME 值增加量的效果
53	终极防御	我方同伴受到使其无法战斗的伤害时，能够让伤害无效化

BAND 技能

在游戏中通过推动主线剧情和支线剧情、完成各种委托、第一次制作某种新料理以及在战斗中击败敌人可以获得 BAND 经验（根据敌人的强度不同获得量也不同），BAND 经验积累到一定量后可以提升 BAND 等级，BAND 等级每升一级可以获得若干 BAND 点数，而消耗 BAND 点数则可习得各类 BAND 技能，这是一类能够作用于全体成员的技能，可以给玩家的战斗以及迷宫探索带来各类便利。每一类 BAND 技能自身也都有等级之分，不过绝大多数 BAND 技能本身习得的解锁，以及更高级别的解锁，都需要主线剧情进展到一定程度，或是完成特定的委托。由于将所有 BAND 技能强化到 MAX 后获得的奖杯“最棒的伙伴”是本作最麻烦也是最耗时的奖杯，因此提升 BAND 经验值获得量的 BAND 技能“紧密羁绊”是建议各位优先习得的技能。

■全 BAND 技能一览

编号	名称	效果	初次解锁时间
1	HP 强化	全员 HP 最大值增加	初期
2	SP 强化	全员 SP 最大值增加	初期
3	力量强化	全员“力”上升，提升物理攻击的威力	初期
4	魔力强化	全员“魔”上升，提升魔法攻击的威力	初期
5	防御强化	全员“耐”上升，提升防御力	初期
6	速度强化	全员“速”上升，提升暴击率、自动回避触发率	初期
7	幸运强化	全员“运”上升，减少受暴击率、受到状态异常概率	初期
8	表现之触	发动换手之后更容易积蓄 SHOWTIME 计量条	7 月 27 日
9	吐槽高手	纸扇恢复（同伴帮忙解除异常状态）更容易触发	7 月 27 日
10	支援恢复	战斗结束时全员恢复 HP·SP	初期
11	武艺	提升人格面具的物理技能伤害	8 月 2 日
12	灵能修为	提升人格面具的魔法技能伤害	8 月 2 日
13	战略家	提升人格面具施加异常状态的概率	8 月 2 日
14	辅助诀窍	延长人格面具释放的强化·削弱辅助技能的持续时间	8 月 2 日
15	不羁灵感	击败敌人后获得其人格面具的概率提升	初期
16	潜行把戏	发动奇袭时可以回复我方的体力	7 月 27 日·涩谷监狱内
17	强袭移动	使用幻影移动发动的攻击伤害提升	7 月 29 日
18	复仇者	强化回避敌人攻击时发动的反击伤害	8 月 4 日
19	弹匣	全员的枪械残弹数量增加	8 月 10 日
20	华丽闭幕	SHOWTIME 威力提升	8 月 17 日
21	SP 强袭	发动 1MORE 时恢复自身的 SP，发动总攻击时恢复全员的 SP	8 月 26 日
22	购物达人	在苏菲亚的通贩中追加随机商品优惠的技能	7 月 27 日
23	恢复知识	增加回复物品的 HP 回复量	初期
24	紧密羁绊	提升获得的 BAND 经验	初期
25	怪盗的诀窍	增加战斗胜利时的物品入手概率	初期
26	资金调度术	增加战斗胜利时的金钱获得量	初期
27	开锁技巧	可以打开需要开锁等级的宝箱（技能级别越高能够打开的宝箱也越多）	7 月 27 日·涩谷监狱内
28	料理技巧	可以制作效果更加强力的料理（技能级别越高能够制作的料理种类越多）	7 月 31 日
29	宝石猎人	提升宝魔出现的概率	8 月 2 日·仙台监狱内
30	零件鉴定	增加获得的废品部件的数量	8 月 7 日

天鹅绒房间与人格面具

作为“《女神异闻录》系列”的标志性系统，天鹅绒房间依然是本作不可或缺的重要要素之一，尽管由于游戏类型的改变，天鹅绒房间的功能、人格面具的种类都被大幅度削减，但是玩家想要顺利攻略各大监狱的话，仍然需要活用天鹅绒房间来强化人格面具。

人格面具合体

在战斗中打倒敌人后，有一定几率可以直接获得其对应的人格面具（若是打倒强敌则 100% 掉落人格面具），之后在天鹅绒房间中可以将不同种类的人格面具进行合体，获得更高等级的人格面具。合成的人格面具等级不能高于主人公的等级，通过合体获得的人格面具可以继承素材的技能、同时得到额外的奖励能力值，比起在战斗中直接获得的人格面具更为强力。

本作的合体只保留了直接给出玩家合体结果，让玩家自由选择不同的组合这一种模式，最初只有传统的二身合体，随着剧情流程的发展会逐步解锁三、四、五身合体。此外和以往作品不同的一点是，本作的合体不再遵循固定素材组合获得固定结果这一规则，一些低级的人格面具若升到较高的等级再参与合体的话，也能够获得更为强力的新人格面具。例如将 Lv21 倒悬者 欧特鲁斯升到 Lv50 的话，就能和 Lv50 节制 那伽之王合体生成 Lv57 战车 刻耳贝洛斯（不满 Lv50 的欧特鲁斯则无法参与合体）。



合体意外

合体意外这一系统在本作依旧被保留，人格面具合体时有极低几率发生合体意外，此时会创造出意料之外的人格面具，通过合体意外创造出来的人格面具比较容易获得额外能力值，且等级固定和主人公当前等级持平，因此一开始就能拥有较为强大的战斗力。

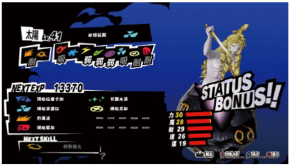
人格面具全书

和《女神异闻录 5》一样，新获得的人格面具依然可以用登录功能在人格面具全书上进行记载，并可直接花费金钱将其召唤出来。此外持有人格面具数量达到最大，并且在战斗中获得的人格面具若是之前未持有的全新人格面具时，该人格面具会被直接登录到全书上，并且给予玩家一次免费直接召唤该人格面具的机会。

奖励能力值

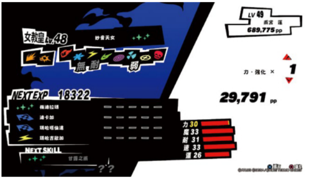
将通过合体得到的人格面具作为素材重复进行合体的话，进一步获得的新人格面具更容易获得奖励能力值，重复参与合体次数越多，获得奖励能力值的概率越高。因此玩家可以将重复参与合体的人格面具登录进人格面具全书，方便用来进行合体打造高奖励能力值的人格面具。

本作中在合体时同样有一定几率触发合体意外事故，通过合体意外事故会随机产生与预定结果不同的人格面具，同时有较高几率获得奖励能力值。



人格面具点数（PP）

战斗胜利后重复获得已有的人格面具、进行人格面具合体或是直接将持有的人格面具删除，都可以获得一定的人格面具点数，人格面具点数可在天鹅绒房间里直接用于人格面具的升级和强化五围能力值，此外用人格面具点数强化过五围的人格面具进行合体时，合体结果也更容易获得奖励能力值。充分利用获得的人格面具点数来强化人格面具吧。





流程篇

序章

1. 战斗开始后玩家可以自由操作主人公Joker进行战斗，在熟悉基本操作并进行少许教学后，使用△+○键发动SHOW TIME以结束战斗，序篇结束。

第一章 涩谷篇

7月24日

1. 到达四轩茶屋后前往咖啡馆“卢布朗咖啡店”，之后发生剧情，接着会让玩家输入主人公的名字，玩家可以直接使用TV动画版的官方名字“雨宫莲”。本作无论在现实世界还是在迷宫中，当前主线剧情要求前往的目的地都会以红色感叹号的标记标出，所以基本不存在迷路的可能，因此后文的迷宫攻略也就不再对具体行进的路径进行赘述了。

2. 设定姓名结束后可以进行难度设定，本攻略以“NORMAL”（普通）难度来进行叙述，难度在游戏中可以通过CONFIG随时修改。

7月25日

1. 前往涩谷的七公雕像前和龙司对话，之后发生剧情，Joker、龙司和摩尔加纳三人进入到了异世界“涩谷监狱”中。

涩谷监狱攻略（7月25日）

1. 首先在涩谷站前十字路口和诸多的阴影进行战斗，途中会出现诸如连击、使用人格面具的技能、幻影移动、总攻击和利用环境道具攻击等诸多教学，全部完成后大量敌方援兵出现，此时只需逃到指定地点即可，发生一段剧情之后，三人的位置转移到了地下水道中，之后解锁指令菜单功能。

2. 前进一段距离即可发现新同伴苏菲娅，之后沿路前进即可，途中又会在数个场景出现敌人，同时陆续再度出现各种系统教学，逐一完成并击破拦路的敌人，最后在出口处和小BOSS“污秽的双角兽”进行战斗，Joker将人格面具切换为刚刚获得的“皮克希”后使用电击魔法吉欧可有效打击BOSS的弱点，同时注意躲开它的突进攻击，几个回合后即可击败BOSS，脱出迷宫。

7月26日

1. 前往涩谷中央大街，从各处NPC处打听柊爱丽丝的情报，直至画面上方的进度条达到100%后即为完成。几个提升调查进度条的NPC如下：

· 杏的附近“看起来很文静的女生”

·龙司附近“棕发的青年”和“戴帽子的青年”

· 杏对面的“衣服专卖店”

· 大爆炸汉堡旁的“个性好强的女性”

· 路口处的“热情的青年”

2. 当调查进度达到100%后进入强制剧情。

■收集要素

· 在涩谷站广场和双叶对话可以获得“加盐木瓜”。

7月27日

1. 剧情后会解锁 BAND 技能，前往四轩茶屋和涩谷中央大街各处商店购买回复物品，之后在涩谷的天鹅绒房间门口发生剧情，进入天鹅绒房间进行人格面具合体的教学，在这之后就可以正式开始攻略涩谷监狱了。

2. 解锁基地功能，玩家可以开始潜入攻略监狱，在监狱中 SP 不足时可以从迷宫出入口或检查点直接返回现实世界，HP · SP 会全部回复，本作从异世界中直接返回现实世界并不会推进游戏时间，没有任何负面影响，因此弹尽粮绝时请果断撤退。

■收集要素

· 在四轩茶屋和龙司对话可以获得“奔达”。

· 在涩谷站前广场和祐介对话可以获得“岩盐”。

涩谷监狱攻略（7 月 27 日）

1. 进入迷宫后解锁编队功能，挑选合适的同伴出发吧，涩谷监狱推荐使用坂本龙司 + 高卷杏 + 摩尔加纳的组合。进入监狱后会有潜行攻击和换手的教学。从十字路口前进，来到 705 · 皇宫前，发现门前有大量探照灯挡路，只能从 705 区域上方的道路前进，到背景有巨大熊的位置发现依然有探照灯挡路，发现无法前进，暂时离开。

2. 返回十字路口，从左下区域前往 Malk City，进入后在中央区域有强制战斗，战斗后登上中央屋顶，利用气球来到下方的楼上，会遭遇强敌“诱入迷途的少女”，针对敌人枪击、冰结、咒怨等弱点，使用合适技能予以击破。



3. 一路前往地图中央有橙色滑落标记的位置，在横版区域利用幻影移动前进并一路往上，最后发现中央的监狱塔，并发生剧情，剧情后前往涩谷站西口，同时在出口旁解锁检查点“Malk City”。

4. 出来后上天桥，解锁检查点“涩谷站西口”，下天桥后进入地下水路，从通气管爬到另外一侧，之后解锁检查点“地下水道”，然后会遭遇强制战斗，出来返回 Malk City，这里有可能会遭遇强敌“造成不和的佣人”，火炎和电击属性是其弱点。进入 Malk City 的监狱塔和大群敌人发生强制战斗，在监狱塔顶获得监狱核心之一的“流行款式的连身裙”。

5. 返回涩谷站前十字路口，从东侧进入宫前公园和大群敌人发生强制战斗，充分利用场地上的滑板发动幻影移动进行攻击，利用“第三只眼”找到上楼的路，继续前进，调查控制盘，到达骇客点触发“骇入战”，在骇入战中场地上会持续不断刷出敌人，需要在骇客进度达到 100% 之前，保护好进行骇客操作的双叶，双叶自身装备的防具会影响她的防御力（体力低下时也要注意给她加血），最后来到监狱塔前迎战 BOSS“天界的判官”，弱点为电击和咒怨，利用主人公和龙司的技能不难将其击败，登上监狱塔顶获得核心“UN · UN 7 月号”。

6. 再次返回十字路口，前往中央大街区域，一路前进触发骇入战，取胜后前进，上楼，从楼顶勾绳来到对面，解锁检查点“中央大街 · 南”，继续前进在第二处骇客点调查后发现没有电源，需要返回之前的区域调查并开通三处电源，再回去调查控制盘（其中两处在高台上，中央的电源需要沿着高台的墙边才能到达），完成骇入战后，继续前进，解锁检查点“中央大街 · 北”进入 Bunkamachi。

7. 一路前进，从北面高台处往南，解锁检查点“Bunkamachi · 东”，这里会出现强敌“杀气腾腾的猫头鹰男”，此外在地图下方中央的门前会遭遇刚魔“绝子绝孙的熊人偶”，我方目前基本不是它的对手，建议在日后等级充分提升之后再来挑战，在目的地启动缆车后遇见小 BOSS“夜间踱步的怪战士”，它给自己提升物理攻击力之后的技能伤害非常可怕，注意躲开其攻击范围，弱点是疾风，主人公可以合成人格面具双角兽并配合摩尔加纳的疾风魔法进行战斗，场地环境上的环境道具“拉炮”也可以发动风属性攻击。胜利之后解锁检查点“Bunkamachi · 西”” 启动缆车进入监狱塔，拿到第三个核心“马卡龙大炮”。强制返回现实世界后，在咖啡馆遇到长谷川善吉，发生剧情。



■涩谷监狱出现敌人一览

名称	耐性									
	物	枪	火	冰	雷	风	念	核	祝	咒
杰克灯笼	-	-	吸	弱	-	弱	-	-	-	-
皮克希	-	弱	-	弱	耐	-	-	-	耐	弱
双角兽	-	-	-	-	弱	-	-	-	耐	-
希路奇	弱	耐	弱	-	-	-	-	-	-	-
恶灵	-	-	-	-	耐	弱	-	-	-	-
安德拉斯	-	-	弱	耐	-	-	耐	-	弱	无
女梦魔	-	弱	耐	-	-	弱	耐	-	弱	无
诱入迷途的少女	-	弱	-	弱	耐	-	-	-	耐	弱
造成不和得以佣人	弱	耐	弱	-	-	-	-	-	-	-
杀气腾腾的猫头鹰男	-	-	弱	耐	-	-	耐	-	弱	无
天界的判官	-	-	-	-	弱	-	-	-	吸	弱
夜间踱步的怪战士	-	-	-	-	耐	弱	-	-	-	-
黄昏的女娼	-	弱	耐	-	-	弱	耐	-	弱	无
绝子绝孙的熊人偶（刚魔）	-	-	-	-	弱	弱	吸	吸	-	弱

7月28日

1. 剧情后再度潜入涩谷监狱并开始攻略。

2. 在涩谷监狱抵达最后的“色欲的鸟笼”，剧情后返回现实世界，在咖啡馆的秘密基地里选择“朝目标前进”后来到秀尽学园，进入创伤之间内和“门锁守卫”战斗，击败门锁守卫后自动返回秘密基地，之后就可以选择发出预告信了。

■收集要素

· 在四轩茶屋和真对话获得“烦恼退散饮”。

· 在涩谷中央街和春对话获得“娥罗耶特”。

涩谷监狱攻略（7 月 28 日）

1. 进入迷宫后展开阳动作战，玩家必须操作主人公一人和不断涌出的大量敌人战斗，利用幻影移动移动到巴士顶上可以不受敌人攻击，人格面具装备皮克希，活用连击后自动召唤人格面具发动技能来维持 HP 以节省药品和 SP，坚持一段时间后发生剧情，与增援的同伴们一起击败剩余敌人。利用幻影移动移动到警车上方，再按△键打爆警车可对周围的敌人造成巨大伤害。

2. 前往 705 区域，从地图上方的建筑顶上过去，横版区域注意躲开探照灯，接着和小 BOSS“黄昏的女娼”战斗，敌方弱点为枪击、疾风、祝福，可以连续换手后用枪械攻击削减其倒地槽。注意敌方的附带洗脑效果的技能威胁较大，注意躲开，万一中了洗脑尽快使用道具解除。胜利后一路前进进入王城，

注意一旦进入王城后直到最后目的地前都无法离开王城，需要提前做好准备。

3. 调查目的地大厅的门，这里有个解谜需要开启第三只眼观察，留意地上的脚印，按照脚印轨迹的方向按顺序启动对应石像的开关就能开门（启动错误的开关会触发战斗）。

4. 进入电梯后在电梯上升期间（持续 1 分 30 秒）会不断刷出敌人，充分利用大范围攻击的技能予以击破，最后在大广间再次和 BOSS“天界的判官”战斗，战斗技巧和之前基本一样，活用场地上的拉炮即可。取胜后一路来到屋顶，进入最终目的地“色欲的鸟笼”，发生剧情后强制返回现实世界。

5. 在现实世界来到秀尽学园的秘密房间打倒“门锁守卫”。BOSS 弱点为火炎、疾风、祝福、咒怨。战斗时优先清理刷出的小兵后再攻击 BOSS，BOSS 以物理攻击为主，普通攻击有砸地和回旋，伤害颇高，尤其要注意其高速回旋后连续攻击周围的技能“横冲直撞”，先小心回避待 BOSS 出招硬直后再发动攻击，由于 BOSS 的倒地计量条高达 8 个，需要做好持久战的准备。



7月29日 / 7月30日

1. 进入涩谷监狱后，到达 705 区域，从地面上的锁链直接攀登到顶上的“色欲的鸟笼”，迎战本章的 BOSS。

2. 击败 BOSS 后在第二天（7 月 30 日）会有 BOSS 的改心剧情，再次见过长谷川善吉发生剧情后本章结束。

涩谷监狱 BOSS 战 疯兔爱丽丝

■ BOSS 耐性

物	枪	火	冰	雷	风	念	核	祝	咒
-	-	弱	-	-	弱	无	-	-	-

■攻略要点

BOSS 的弱点属性为火炎、疾风，无效属性为念动，因此同伴里推荐带上杏和摩尔加纳，主人公则建议装备杰克灯笼和二角兽等人格面具。由于 BOSS 会使用带洗脑效果的技能，因此解除洗脑的药品必备。第一阶段总体比较简单，BOSS 在说出“大家有在看吗～?”的台词后会利用中央的竖杆发动蓄力大旋风招式，此时利用周边环境内的掩护点“拉炮”可以发动疾风属性的攻击，将BOSS 的攻击打断并使其倒地。

BOSS 血量低于 50% 之后进入第二阶段，她会四肢伏地进入狂暴模式，这一阶段 BOSS 的攻击力非常高，建议平时远离专注回避其攻击，她在使用连续冲撞和连续爪击等招式后会进入较大硬直，此时上去蹭血即可。由于第一个迷宫基本没有复活药品的入手途径，因此玩家们需要尽量保证队伍成员的存活。



第三章 仙台篇

7月31日

1. 本日为自由行动，首先和咖啡馆附近的龙司与杏对话，触发去吃拉面的剧情，可以大幅提升 BAND 经验。之后可以去各处购物，准备各类回复药品后，做好出发前准备，最后和佐仓惣治郎对话后正式出发，踏上周游日本之旅。

2. 出发前可以获得食材“猪肉”“洋葱”“白米”，之后在行车途中会有料理制作的相关教学，解锁 BAND 技能“料理技巧”，制作料理“卢布朗的咖喱”即可完成，同时大幅提升 BAND 经验。玩家在游戏流程中需要特别注意收集食谱和食材，许多料理都有着不错的使用效果，对于迷宫及 BOSS 攻略很有帮助。同时每一种料理在第一次制作时都可以大幅度提升 BAND 经验。

3. 到达仙台 · 苍叶山公园后，先去调查伊达政宗像，然后在市内的牛舌店吃饭时触发遭遇一之濑久音的剧情，获得“糖果”，之后返回苍叶山公园后进入秘密基地内进行作战会议。

■收集要素

· 和高卷杏对话获得“旅行良伴游戏组”。



8月1日

1. 本日一开始是情报收集阶段，在仙台站前和拱廊商店街等区域和各处的 NPC 对话以提高调查率，主要需要询问的 4 处 NPC 如下：

· 新岛真附近的“恍惚的女性”
· 杏附近的“心存怀疑的女性”
· 春和双叶对面的 2 名女性“喜欢书的女生”“留短发的女生”
· 祐介旁边的杂货店

2. 全部调查完毕后调查度达到 100%，之后前往夏芽的签名会。

■收集要素

· 在拱廊商店街和杏对话可以获得“限定 · 牛舌汉堡”。
· 在店铺“牛舌餐厅 · 独眼”内可以购入食谱“炖牛舌”。

2. 来到仙台站前进入书店，触发夏芽的签售会剧情，剧情后增加 BAND 经验，返回房车内，睡觉时会自动进入天鹅绒房间，剧情后解锁 BAND 技能“武艺”“灵能修为”“战略家”“辅助诀窍”。



8月2日

1. 剧情后可以在房车内选择进入仙台监狱，建议先去各处购买回复道具并且制作料理，并且使用通贩购买并更新主力角色的装备，做好充足准备后再开始攻略。



■收集要素

· 在进入监狱前和双叶对话获得食材“洋葱”×3。

· 和龙司对话可以获得“1/20 烛台切光忠”。

· 在苍叶山公园的餐厅“Cafe Blue”内可以购买食谱“鲑鱼亲子炊饭”。

2. 开始攻略仙台监狱（8月2日），在仙台监狱内获得三个核心之后返回现实世界，同时在秘密基地菜单会解锁前往之前攻略过的监狱的功能，并且还会解锁接受并完成“请求”的功能。

3. 接受请求“夺回愿望吧”，进入涩谷监狱，在十字路口处打倒指定敌人后，返回秘密基地完成请求。

仙台监狱攻略（8月2日）

1. 本迷宫内对于冰结和核热属性为弱点的敌人较多，因此可以考虑将祐介和真安排进队伍中，剩下一人可以是摩尔加纳或是苏菲亚。首先从天桥下来，向监狱的王城进发，这一带有不少对物理攻击为耐性的敌人软泥怪，其中在宝箱附近还混杂了强敌“濒死的沾粘肉”，弱点为火炎、疾风，虽然不是流程必须要打的敌人，但是一旦遭遇还是尽力将其击破吧。

2. 到达目的地后遭遇小BOSS“四天王多玛”，BOSS的攻击以火炎魔法为主，弱点是冰结和疾风属性，利用场地环境上的冰水晶可以给予BOSS有效伤害，注意BOSS还会召唤出“比利士”×2作为援军。战斗后自动来到苍叶山·魔王城前，解锁检查点，此时我方暂时无法从检查点返回现实世界，不过可以在检查点调整队伍成员，继续探索。

3. 发现无法进入魔王城后，前往仙台世界中心，发现目的地处无法前进，进入上方庭园，利用二段跳来到屋顶上，之后往东侧进发用幻影移动渡河，在检查点“仙台世界中心”附近调查龙头像打开返回的捷径，在目的地的神殿内调查宝珠获得“庄严的太阳宝珠”，注意立刻会有大批敌人刷出，利用场地上的环境道具击破即可。之后会再度遭遇“四天王多玛”，他的能力和第一次战斗没有区别，召唤出的杂兵会麻烦一些，小心应付即可。



4. 进入西庭园，从屋顶前往目的地“雨之神殿”，途中会强制遭遇宝魔“恶魔天使”，限定时间内将其击倒可以获得大量金钱。“雨之神殿”门口有刚魔“狡猾的蛇王”把守，没有信心先不要去惹。

5. 由于“雨之神殿”大门紧闭，因此只能从旁边的屋顶绕路从侧面过去，解锁检查点“西庭院”后，途中会有一段横版区域，需要小心躲避探照灯以避免迷宫警戒度上升，横版区域的宝箱在玩家被探照灯照到的情况下是无法打开的，需要注意。这里有可能会遭遇强敌“喜欢恶作剧的少女队长”，敌人以疾风攻击为主，弱点是枪击和核热属性。

6. 进入“雨之神殿”后调查宝珠，获得“不安定的雨之宝珠”，随后击破刷新出来的敌方援军后，返回仙台世界中心，使用两个宝珠打开进入监狱塔的门，迎战小BOSS“四天王安堤”，敌方弱点为冰结、核热，和其交战时依然要充分利用场景中的冰水晶给予其伤害，BOSS物理技能“脑震荡”不仅伤害可观，还带洗脑效果，需要留意。胜利后登上监狱塔顶获得核心“恶梦的王子”。

7. 获得第一个核心后通过西庭园区域，到达苍叶小路一番町，进入商店街后可以使用“第三只眼”发现天花板上的监视器，让主人公按△键破坏监视器可以避免被发现后的强制战斗，一路到底获得“燃烧的红色宝珠”并击破刷新出的敌人，之后打开途中的红色门，进入地图右侧的区域，一路前进解锁检查点。

8. 在右侧广场上获得“冻结的蓝色宝珠”，这里同样会遭遇强制战斗，敌方会出现大量比利士，以冰结魔法可以较为轻松地将之击倒。接着打开途中的蓝色门到达中央区域，利用空中的浮游石（掩护点）发动幻影移动来到这一区域上方的楼上，获得“裂空的黄色宝珠”，之后就可以前往下方的监狱塔了，中途有可能遭遇强敌“盘踞回廊的蛇女”，在监狱塔前首先会遭遇骇入战，之后迎战小BOSS“四天王库迦”，BOSS弱点为冰结，拥有核热和物理高攻击的高伤害技能，感觉难以躲避的话可以使用场地上的石像鬼像（隐蔽地点）后发动幻影移动的无敌时间来躲开。取胜后在监狱塔顶获得核心“创海社大奖的奖杯”。

9. 前往迷宫上方的弘濑小路区域，来到目的地发现监狱塔，发生强制战斗，之后前往右上方开启检查点“弘濑小路”，利用浮游石登上大楼，之后一路向左下前进，途中开启第三只眼可以发现空中的隐形地板，最后进入右下方的监狱塔，和小BOSS“四天王贝特罗”交战，BOSS弱点为电击，因此可以考虑把龙司编入队伍参加战斗，注意躲开BOSS的突进攻击和火球即可。胜利后登上监狱塔顶获得第三个核心“华丽钢笔”，强制返回现实世界的秘密基地。



■仙台监狱出现敌人一览

名称	耐性									
	物	枪	火	冰	雷	风	念	核	祝	咒
软泥怪	耐	耐	弱	-	-	弱	-	-	-	-
比利士	-	无	耐	弱	-	-	-	-	-	-
高等皮克希	-	弱	-	-	耐	耐	-	弱	-	-
拉米娅	-	-	耐	弱	耐	-	-	弱	-	无
欧特鲁斯	-	-	吸	弱	-	-	-	耐	-	-
毗舍遮	-	-	弱	-	耐	-	-	-	弱	吸
濒死的沾粘肉	耐	耐	弱	-	-	弱	-	-	-	-
喜欢恶作剧的少女队长	-	弱	-	-	耐	耐	-	弱	-	-
盘踞回廊的蛇女	-	-	耐	弱	耐	-	-	弱	-	无
四天王多玛	-	-	吸	弱	-	弱	-	-	-	-
四天王安堤	-	-	耐	弱	耐	-	-	弱	-	无
四天王库迦	-	-	吸	弱	-	-	-	耐	-	-
四天王贝特罗	-	-	耐	-	弱	-	-	-	-	耐
腹心多拉姆	-	-	弱	-	耐	-	-	-	弱	吸
等待战乱的骑兵	-	-	耐	-	弱	-	-	-	-	耐
狡猾的蛇王（刚魔）	-	-	弱	弱	吸	吸	-	-	弱	-

8月3日

1. 继续攻略仙台监狱，获得3处核心后解锁通向王城的道路，一路到达最上层的空中回廊后发生剧情，返回现实世界。

2. 在秘密基地内选择“朝目标前进”，到达咖啡馆“加特雷咖啡店”，进入异世界后打倒这里的门锁守卫，返回现实世界。之后在秘密基地内向夏芽安吾发出预告信。

■收集要素

· 本日会自动触发一些请求任务（主人公会收到信息提示），要注意在仙台站前和杏对话会触发杏的特殊同伴请求“拜托你了☆甜点乐园”，达成这一请求后还会追加摩尔加纳的特殊同伴请求“只靠猫掌是不够的”。

注意：在触发了到达空中回廊的剧情后到击破仙台监狱BOSS之前的这段时间内是无法触发同伴的特殊请求的，所以要么在进入空中回廊之前触发，要么就只能等击破BOSS后的自由时间内触发，并且在仙台篇结束前完成。

· 在苍叶山公园和真对话，获得“哞哞毛豆汽水”。

· 在苍叶山公园前抽签可以小幅度提升BAND经验值。

仙台监狱攻略（8月3日）

1. 前往苍叶山的魔王城前，打开试练之门后继续前进，来到魔王城后方，经历强制战斗后遭遇小BOSS“腹心多拉姆”，BOSS弱点为火炎和祝福（要注意其能够吸收咒怨属性的攻击），因此可以将杏和苏菲亚编入队伍中战斗，它的即死魔法姆多翁有一定威胁，注意回避。

2. 击倒BOSS后进入地牢，利用“第三只眼”在需要二段跳到达的高塔上发现通气口后，利用通气口穿过地牢，来到魔王城·入口，这里会遭遇强制战斗，利用天花板上的吊灯（场景道具）击破敌人。

3. 之后调查“试炼之间”的大门，打倒强敌“濒死的沾粘肉”“喜欢恶作剧的少女队长”，继续前进通过“刻苦之回廊”和“焦躁之回廊”，在目的地“荣耀与绝望之阶梯”打倒强敌“等待战乱的骑兵”，这些敌人耐性都和之前流程中出现过的一样，没有太大难度，最后通过空中回廊来到最终地点“虚荣之鸟笼”，剧情后自动返回现实世界。

4. 回到现实世界后选择“朝目标前进”，前往创伤之间挑战仙台监狱的守门人，BOSS同样以物理攻击为主，主人公装备有物理耐性的人格面具会轻松一些，弱点是冰结、祝福和咒怨，因此祐介和苏菲亚是最佳出战人选，最后一人选择摩尔加纳（最好已经习得复活魔法利卡姆），和涩谷监狱的守门人一样，BOSS在战斗中会消失，之后随机从某处出现，需要留意其偷袭。



8月4日

1. 在夏芽的签售会现场的剧情结束后会提升BAND经验，之后进入仙台监狱，直接移动到魔王城前的检查点，直接从锁链来到空中回廊，最后进入虚荣之鸟笼后，准备迎战本章BOSS。

仙台监狱 BOSS战 恶梦之龙安吾									
■ BOSS耐性									
物	枪	火	冰	雷	风	念	核	祝	咒
耐	-	无	弱	耐	耐	-	无	弱	耐

■攻略要点

BOSS和之前的守门人一样都是冰结、祝福弱点，因此可以沿用之前打守门人的队伍直接挑战，带足回复道具的话也可以将摩尔加纳换成奥村春，利用BOSS惟一没有属性耐性的念动作为辅助输出手段。BOSS在使用“杰作执笔·魔王降临”这招后会大幅度强化自身，同时飞上天空并向地面投掷冰弹，此时利用地面上的“剑碑”（隐蔽地点）进行攻击的话可以解除BOSS强化并使其落地，之后抓住机会全力输出即可。其余掩护点还有冰水晶等可以利用。其他要注意的技能包括喷火、甩尾回旋等RPG中龙类BOSS常见招式，尤其是甩尾攻击带气绝异常状态，需要小心回避。BOSS在50%时会强制使用“杰作执笔·魔王降临”升空，不过并没有什么特殊之处，迅速使用掩护点发动幻影移动攻击将其击落即可。



8月5日 8月6日

1. 夏芽安吾的改心剧情结束后，在夜间返回秘密基地。8月6日会有全员一起参加七夕祭的剧情，大幅度提升BAND经验。

2. 8月7日在白天前往东凤大学观看近卫明的演讲，再次和一之濑久音会面，之后是自由活动时间，确保同伴相关的特殊请求全部完成，就可以前往下一个都市了。

■收集要素

· 在苍叶山公园和双叶对话，触发摄影剧情后可以大幅度提升BIND经验。

· 在拱廊商店街和祐介对话，获得“迷你七夕装饰”

注意：离开仙台时若未完成“拜托你了☆甜点乐园”和“只靠猫掌是不够的”，那么将会自动放弃这两个请求，之后也无法完成，由于会影响到奖杯“为了伙伴”的获得，请务必完成。

第三章 札幌篇

8月8日

1. 抵达札幌后会触发一些新的请求，从大通公苑向东触发剧情，之后前往寿志野发生温泉事件，之后见过长谷川善吉，本日结束。

8月9日

1. 来到札幌街道上收集关于冰堂鞠子的传闻，分别和如下NPC对话即可：

· 观看杏附近的选举海报的NPC“眼神空洞的男性”

· 海鲜盖饭屋南侧的女性NPC“玩世不恭的女性”

· 龙司附近的NPC“通晓政治的老爷爷”

· 祐介附近的NPC“憔悴的公务员”对话

2. 将调查度提升至100%后返回秘密基地。晚上在天鹅绒房间和拉雯妲对话，持有人格面具数量上限增加到10。



■收集要素

· 阅读祐介发来的 SNS 后和祐介对话获得“男子汉的海鲜汁”。

· 在饮食店“海胆螃蟹鲑鱼卵”可以购买食谱“海鲜盖饭”。

· 在饮食店“札幌 No.1 拉面”可以购买食谱“味噌拉面”。

8月10日

1. 前往札幌街道的寿志野，在十字路口选择“出发吧”，进入札幌监狱，开始攻略。

■收集要素

· 在大通公苑和真对话可获得“烤玉蜀哥 · 生”。

札幌监狱攻略（8月10日）

1. 本迷宫的敌人弱点以火炎、核热、枪击居多，因此高卷杏和新岛真是比较适合编入队伍进行探索的角色，进入监狱后一路北上，在被巨大冰墙挡路的地方从右侧的高楼上过去到对面，下来后进入大通公苑区域，解锁检查点。

2. 在大通公苑十字路口的冰墙前触发剧情，这里有可能碰到强敌“引发毁灭的恶女”，之后向右前往札幌钟楼，来到监狱塔前发生剧情，之后直接爬上监狱塔顶层获得核心“竞选海报”，此时场景中会发生暴风雪，玩家的视野会变得非常恶劣，同时无法从检查点返回现实世界，而之前被打倒的敌人也都会复活。离开监狱塔时会发生强制战斗，接着一路来到目的地的暖炉处，点燃暖炉发生剧情。

3. 下一步是前往地图上其他 3 处暖炉，首先前往地图东侧高台，强制战斗后推动冰块到东侧作为垫脚石，爬上去后点燃第 2 个暖炉。解锁检查点后再去地图东北侧调查操作面板发生骇入战，取胜后可找到第 3 个暖炉并点燃。最后是登上地图西北高台，强制战斗后点燃第 4 个暖炉使暴风雪停止。注意此区域地图西北会有刚魔“远古本能的大淫妇”登场，实力非常强大，建议以后再来挑战。

4. 返回大通公苑，在路上会遭遇强敌“屠杀看门狗的异类”，弱点是念动属性，要留意其物理攻击和对正面发射的 3 连核热魔法。返回大通公苑的路上会遭遇强敌“讥笑的雪人”，弱点是火炎，杏在队伍中的话可以轻松取胜。

5. 从大通公苑前往西侧的区域“植物园”，首先一路前进遭遇强制战斗，这里会出现大量的天蛾人，枪击是其弱点，残弹耗尽后用换手切成其他角色攻击即可。接着搭乘滑雪板从山坡上滑下，撞击途中的敌人也可以获得经验道具，注意此时无法走回头路，继续前进通过目的地的骇入战后，进入监狱塔，这里必须在暴风雪中迎战大量敌人，建议先找到右上角的暖炉点燃，之后使用 SHOWTIME 将敌人一网打尽即可。前往监狱塔顶获得第二个核心“美丽的花朵”。

6. 返回大通公苑，迎战强敌“逼近的吸血蛾”，和之前的杂兵一样弱点为枪击，不难对付。接着前往东侧的区域“札幌塔”。先利用掩护点以幻影移动一路攀登到山顶，开启检查点后“札幌塔 · 滑雪场”，搭乘滑雪板一路滑至山下，开启另一个检查点“札幌塔 · 牢狱后方”，之后利用冰块做垫脚石进入监狱塔并获得第三个核心“市长徽章”，返回大通公苑。之后会立刻面对强敌“暗穴的太阳”，弱点为电击、疾风、念动。注意 BOSS 发动的“烈风波”技能可以用跳跃来回避。胜利后发生强制剧情，增加 BAND 经验，剧情后强制返回现实世界。



■札幌监狱出现敌人一览

名称	耐性									
	物	枪	火	冰	电	风	念	核	祝	咒
杰克霜精	-	-	弱	吸	-	-	-	-	-	-
莉莉姆	-	-	-	耐	-	弱	-	-	弱	无
瑟坦特	-	耐	-	-	-	-	弱	耐	-	-
权天使	-	-	耐	-	-	-	-	-	无	弱
天蛾人	-	弱	-	-	吸	-	耐	-	-	-
迦温	-	无	-	-	-	-	吸	弱	-	-
引发毁灭的恶女	-	-	-	耐	-	弱	-	-	弱	无
讥笑的雪人	-	-	弱	吸	-	-	-	-	-	-
屠杀看门狗的异类	-	耐	-	-	-	-	弱	耐	-	-
接近的吸血蛾	-	弱	-	-	吸	-	耐	-	-	-
暗穴的太陽	耐	-	吸	-	弱	弱	弱	吸	耐	耐
无所求的星星	-	无	-	-	-	-	吸	-	弱	-
天权的守护官 -		-	耐	-	-	弱	-	-	无	弱
远古本能的大淫妇（刚魔）	-	-	吸	吸	吸	吸	弱	弱	弱	弱

8月11日

1. 做好充足的准备后，潜入札幌监狱继续攻略，直至札幌监狱的最深处后强制返回现实世界。

2. 剧情后在秘密基地选择“朝目标前进”，进入创伤之间并打倒其中的门锁守卫，胜利后可以向冰堂鞠子发出预告信。发出预告信后当晚在寿志野的喷水池前和会有和春德对话事件。

■收集要素

· 在寿志野和龙司对话触发特殊同伴请求“拉面爱好者的治疗计划”，在完成这一任务期间又能触发另一请求“渴望大口吸面的心情”，必须先完成后者才能完成龙司的同伴请求。

· 在寿志野和杏对话可以获得食谱“成吉思汗羊肉”。

札幌监狱攻略（8月11日）

1. 集齐 3 个核心后可以向皇宫进发了，首先进入“红砖厅舍”区域，解锁检查点，在皇宫入口前的广场推动冰块做垫脚石，由右上角进入皇宫的大食堂（左上角有宝箱）。

2. 进入王城之后从食堂到大厅，继续一路通过“青冰回廊”，再从外壁出来到达“冻空庭园”，途中会有 3 场强制战斗，最后在目的地迎战强敌“天权的守护官”及“无所求的星星”，前者弱点为咒怨后者弱点为核热，尽量集中攻击先打倒其中一只较好。“无所求的星星”拥有魔法蓄力和大范围念动魔法，威胁较大建议优先击破。胜利后自动返回现实世界。



3. 返回现实世界后前往创伤房间和门锁守卫交战，札幌监狱的门锁守卫弱点为冰结、祝福、咒怨，攻击方式和之前的门锁守卫有所不同，会使用玛哈拉库卡加给自己提升防御力，还能使用梅迪拉玛给自己及周围杂兵加血，这两个技能蓄力时间都比较长，使用其弱点属性的攻击命中后可以打断它的技能。此外由于它正面会使用盾牌防护，尽量从背后和侧面发起攻击比较好。

8月12日

1. 进入札幌监狱，来到王城前，通过锁链进入“暴食之鸟笼”挑战本章的最后 BOSS。

札幌监狱 BOSS 战 白雪鞠子									
■ BOSS 耐性									
物	枪	火	冰	雷	风	念	核	祝	咒
-	-	-	无	无	-	弱	耐	-	弱

■攻略要点

BOSS 弱点为念动、咒怨属性，主要攻击方式是触手和冰弹，发动跳跃攻击后落地时周围会产生冰柱，注意回避。战斗时推荐队伍内放上奥村春。BOSS 在战斗中进入激怒状态时攻击力大幅提升，但防御力也会下降不少，而且激怒状态下用念动属性攻击会触发 TECHNICAL 效果，对于削减其倒地计量条有奇效，可以充分利用。注意 BOSS 会吞下我方一名成员，建议操作的角色在 BOSS 使用这招时尽量远离，万一被吞只要用幻影移动打落天花板上的吊灯（隐蔽点）或是使用 SHOWTIME 都可迫使 BOSS 吐出吞下的角色。BOSS 的血量低于 50% 后场地会起大雾，迅速点燃场地附近的暖炉即可解除这一状态。



8月13日

1. 本日为离开札幌前的自由活动，可以邀请不同的对象搭乘摩天轮，会有不同的对话，之后在秘密基地选择前往下一个都市即可结束本章，请在此之前确保“拉面爱好者的治疗计划”和“渴望大口吸面的心情”这两个任务已经完成。

2. 搭乘摩天轮时具体可邀请的对象及组合包括：佐仓双叶、高卷杏 & 摩尔加纳、新岛真、奥村春、龙司 & 祐介 & 摩尔加纳 & 苏菲亚。

■收集要素

· 和双叶对话可以获得“熊木雕”。

· 和春对话可以获得“一串红护身符”。

第四章 冲绳篇

8月14日

1.8 月 14 日到达京都，见到长谷川善吉的女儿长谷川茜，在长谷川善吉家发生剧情，获得食谱“京都风卢布朗咖喱”。

8月16日

2.8 月 15 日从长谷川茜处获得“迷你油纸伞”，之后乘坐游轮前往冲绳，并于 8 月 17 日抵达冲绳久古岛。



8月17日

1. 本日为自由行动，游轮上的事件结束后登上冲绳久古岛，前往地图北侧时收到善吉发来的 SNS，和善吉对话选择拜托了。

2. 剧情来到海滩上，触发海滩游玩剧情，傍晚时分找到摩尔迦纳，调查“御狱入口”处的木板。深夜发生当地人袭击的剧情后，强制进入异世界“冲绳监狱”。

■收集要素

· 在沙滩上和新岛真对话触发同伴请求任务“稍微有点难度的试打热身”。

· 和善吉对话获得 5000 元。

· 和春对话获得“苦瓜”。

· 和杏对话获得饰品“海滨回忆”。

· 调查海滩东侧可以获得“天然珍珠”。

· 调查海滩南侧可以获得“海玻璃”。

· 调查海滩西侧可以获得“漂亮的贝壳”。

· 在咖啡厅“HAISAI 好吗”可购入食谱“冲绳面”。

· 在便当店“便当・普久原”可购入食谱“山羊汤”。

冲绳监狱攻略（8 月 17 日）

1. 进入冲绳监狱后发生剧情，天鹅绒房间追加三身合体的功能。本迷宫出现的敌人弱点以祝福和核热居多，因此苏菲亚和新岛真是较为合适编入队伍的成员。

2. 进入迷宫后苏菲亚会暂时离队，不过前进一段之后很快她就会归队，同时可以获得“研究记录 1”，关于冲绳研究所的秘密开始一点点展现在怪盗团成员面前。

3. 和前三个监狱不同，攻略冲绳监狱没有需要寻找 3 个核心的步骤，整个迷宫也基本上是简单的一本道，最后也没有守关大 BOSS，因此在流程上没有什么难点，探索途中会陆续获得其余 3 个研究记录，了解到整个研究所的真相。

4. 在检查体保管区域会遭遇强敌“百臂的监视者”，BOSS 弱点是祝福，其给自己提升攻击力后使用的物理攻击技能“电光石火”伤害非常高，尽量使用魔法在远处攻击会比较安全，同时其余的小怪也会给 BOSS 附加各种强化状态，需要尽快击破。

5. 通过监狱最终区域的骇入战后，挑战本监狱的门锁守卫，BOSS 弱点为祝福、咒怨，因此推荐将苏菲亚编入队伍进行战斗。BOSS 手持剑和盾两种武器，切换当前使用的武器时其攻击方式也会发生变化，旋转攻击和突进攻击需要留意，也可以利用幻影移动攀登到天花板上进行回避。击破守门人后返回现实世界。



■冲绳监狱出现敌人一览

名称	耐性									
	物	枪	火	冰	电	风	念	核	祝	咒
恶灵军团	耐	-	耐	-	弱	-	耐	弱	弱	无
黑软泥怪	耐	耐	-	耐	弱	-	弱	-	弱	无
狮爷	耐	-	弱	-	-	-	弱	-	无	弱
荒霸吐	耐	耐	-	弱	-	-	弱	弱	无	无
阁楼的小狮子	耐	-	弱	-	-	-	弱	-	无	弱
百臂的监视者”	-	耐	-	-	-	-	-	-	弱	吸
流浪的招魂师（刚魔）	-	-	弱	-	弱	弱	-	-	吸	吸

8月18日

1. 和善吉对话发生剧情，确保同伴的特殊请求任务都完成后在秘密基地选择下一个都市，即可结束本章。请在此之前确保请求“稍微有点难度的试打热身”和“冲绳艺术欣赏会”都已经完成。

■收集要素

· 在海滩和祐介对话触发特殊同伴请求“冲绳艺术欣赏会”。

· 在游轮搭乘处和龙司对话获得“猪肉蛋饭团”。

· 在游轮搭乘处和双叶对话获得食谱“冲绳杂炒”。

· 调查海滩的“御狱入口”处可以获得 BAND 经验值。

第五章 京都篇

8月19日 8月22日

1.8 月 20 日抵达福冈博多，触发集体品尝博多拉面剧情，获得“拉面大碗公”，之后接到长谷川善吉打来的电话，前往京都。

2. 到达京都，剧情后进入旅馆，有福利温泉剧情，大幅度提升 BAND 经验。

3.8 月 22 日发生警察追捕怪盗团的剧情，潜入善吉的秘密基地后逃过一劫。



8月23日

1. 剧情后前往稻荷大社，潜入异世界“京都监狱”。

京都监狱攻略（8 月 23 日）

1. 一路到达右侧的鸟居触发剧情，怪盗团被关入陷阱中，之后会触发一连串的剧情，玩家的操作角色会强制变为长谷川善吉。

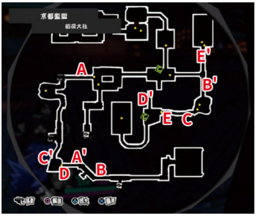
2. 接下来玩家操作善吉潜入京都监狱，并且需要利用场景中的掩护点一路躲开沿途巡逻的敌人，最终到达怪盗团被关押的地方。此时善吉没有战斗能力，途中一旦被敌人发现会立刻 GAME OVER，因此玩家需耐心观察敌人的行动规律和视野范围，充分利用好每一个掩护点前进。具体行进路线可以参看下图。

3. 到达怪盗团被关押的地点后，善吉觉醒人格面具能力，之后玩家需要操作善吉一人消灭出现的敌人，活用其狂化能力可以有效击破大批敌人，对于 HP 减少的负面作用有所担心的玩家也可以考虑使用其万能属性魔法米吉多来打击敌人。

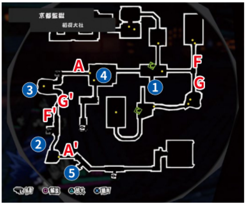
4. 战斗胜利后怪盗团一行得救，强制退出京都监狱，之后在天鹅绒房间解锁利用人格面具点数强化人格面具五围数值的功能。剧情后再度进入京都监狱，正式攻略开始。

5. 京都监狱和冲绳监狱一样，同样是一个结构相对简单，基本可以算是一本道的迷宫，不过途中许多道路都有传送点会把玩家直接传送到其他位置，最初可能会让一些玩家困惑，不过如果稍微做一下笔记就很容易发现规律了。

6. 一路前进，解锁检查点“夫妇狐狸像”，在“娘狐神社”广场发生剧情，之后通过传送点到达地图中央，途中可解锁检查点“离别广场”，并打倒强敌“滥用强权的前主人”，其弱点为疾风和核热，之后往右进入传送点，来到右上角的“父狐神社”，调查神社后和强敌“告知灾难的猫神”战斗，BOSS 弱点属性为疾风，可以利用场景中的掩护点进行打击。胜利后获得暗号“夫妇圆满亲子幸福“。这段路的具体路线见下图。



7. 获得暗号后陆续前往“夫妇狐狸像”“圆满之道”“亲狐广场”“子狐神社”“幸福之道”五处进行参拜，在母狐神社会与强敌“幽谷的怪僧”战斗，BOSS 弱点是枪击。最后调查“夫妇狐狸像”来到最终区域，准备迎战本章 BOSS。这段路的具体路线可见下图。



京都监狱 BOSS 战 我亲爱的 Joker

■ BOSS 耐性

物	枪	火	冰	雷	风	念	核	祝	咒
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

■攻略要点

这一战玩家只能操作主人公一人和自身的阴影进行一对一单挑，战斗开始会强制进入拼刀状态，快速连按□键即可获胜，之后 BOSS 会进入倒地状态，趁机上去追打一番削血。接着战斗进入正篇，由于 BOSS 行动速度极快，玩家需要保持高速移动以跟上其速度，适当采用远距离枪击牵制，之后按○键快速接近发动追击的战斗方式即可，场景中的掩护点也可以充分利用来削减 BOSS 的体力。



■京都监狱出现敌人一览

名称	耐性									
	物	枪	火	冰	电	风	念	核	祝	咒
猫将军	-	-	-	-	吸	弱	-	-	吸	吸
菊理媛	-	-	弱	-	-	吸	-	-	吸	-
大国主	-	-	-	-	吸	弱	吸	弱	-	-
木叶天狗	-	弱	-	弱	-	吸	-	-	弱	-
滥用强权的前主人	-	-	-	-	吸	弱	吸	弱	-	-
告知灾难的猫神	-	-	-	-	吸	弱	-	-	吸	吸
幽谷的怪僧	-	弱	-	弱	-	吸	-	-	吸	吸
太阳的使徒鸟(刚魔)	-	-	弱	弱	吸	吸	-	弱	-	-

第六章 大阪篇

8月24日

1.8月23日的剧情结束后会自动来到大阪，进入自由行动时间，可以去各处购物并且和同伴对话。从“同顿堀”前往“真世界”后发生剧情。

2.在天望塔下选择“作战开始”后即可进入大阪监狱，这也是到通关之前流程最长，最复杂的迷宫，在这之前尽可能地将全部队员的装备更新一番，同时备足回复药品和料理。

■收集要素

·和杏对话可以获得“章鱼烧抱枕“。

·从大阪烧店“福福”可以购入食谱“大阪烧”。

·从料理店“螃蟹帝国”可以购入食谱“螃蟹寿喜烧”。

·从大阪的日食料理店“和和屋”可以购入食谱“大阪寿司”。

·和祐介对话可以获得食谱“满满炸串”。

·和善吉对话可以获得“外带饺子”。

·在大阪可触发最后3个同伴特殊请求“爸爸是业余厨师”“买食材来亲手做料理”“旅途最后的究极菜单”，记得在离开大阪前完成。

大阪监狱（8月24日）

1.大阪监狱中登场的敌人比起之前明显强度高出一截，从敌人弱点属性上考虑，队伍里建议优先编入龙司和真，最后一人可以是偏向回复的摩尔加纳，也可以是拥有强力辅助技能，同时攻击力也不俗的长谷川善吉。

2.第一个场景“真世界”中有大量防卫装置堵住了前进的道路，而我们的目的地是东侧的十王寺动物园，尽管看起来很近，但由于防卫装置实质上挡住去路的缘故，必须要从地图下方绕一个大圈才能到达目的地。

3.首先从正面右手方向进行迂回，登上大楼楼顶，接着利用楼顶的缆绳一路往下移动，到达大楼后方的停车场后会遭遇强制战斗，之后一路向地图右上方进发，进入十王寺动物园，和小BOSS“奇运的象神”战斗，它会使用核热属性大魔法，其弱点是电击、念动、咒怨属性，队伍里有春或龙司的话可以比较轻松将之击破。

4.击破小BOSS后，从下方登上高处，再利用缆绳移动到对面，沿着墙壁避开敌方后开启检查点，接着向下方进发，途中敌人较多，小心应付，一路来到地图下方的目的地，在骇入战中取胜后，就可以从地图右下进入茶白山区域。

5.进入茶白山后，通往监狱塔的路被防卫放置阻拦，必须从右下的电信柱发动幻影移动前往对岸，开启检查点并来到监狱塔的正门，再次发生骇入战，场景中的能量球打爆后会引发大范围的念动伤害，可以充分利用消灭敌人。

6.骇入战取胜后进入监狱塔，和小BOSS“冒冷汗的琵琶女”战斗，其弱点是核热属性，所以可以把真编入队伍，战斗的时候注意先清理小怪即可。取胜后从监狱塔顶获得第1个核心“肮脏的模型”。

7.返回大阪监狱入口处，这一区域的防卫装置已经失效，因此可以自由行动了，直接沿路前进，来到地图下方的“环状线铁路沿线”区域，登上集装箱后从上方往右侧前进，到达地图右上角的十王寺站附近后发生剧情，接着开启检查点，然后从地图下方→左侧的方向迂回前进，进入下一个区域“安倍R mall”。

8，进入“安倍R mall”区域后，由于大门紧锁，因此开启第三只眼调查，从黄色电子门旁边的通气口进入建筑内部，开启红色机关，之后建筑内所有红色电子门都可以开启。继续一路向下开启检查点，并从检查点的另外一侧开启蓝色机关，建筑内所有蓝色电子门也可以通行了。



9.之后往地图左下前进，找到紫色机关并开启，通过紫色门遭遇强制战斗，出现的敌人福图娜弱点为电击，可以使用龙司的技能攻击，也可以利用场景中的电磁炮（隐蔽点）予以击破。

10.在左下角的房间内找到绿色开关并开启，之后建筑内的绿色电子门也全部可以通过了，同时在绿色开关的上方房间的集装箱后有黄色开关，需要跳跃到集装箱上才能发现。在地图目的地会有骇入战点，取胜后进入房间内挑战小BOSS“暗夜的雷帝”，BOSS弱点为疾风和念动，建议带上摩尔加纳和春进行战斗，战斗中尤其要注意回避BOSS的大范围电击魔法吉欧达因，千万不要带上电击弱点的人格面具。

11.打败小BOSS后继续前进找到白色开关，启动之后就能进入地图右下的监狱塔了，在监狱塔会有强制战斗但都是战斗力不强的杂兵，活用场景中的能量球和电磁炮来进行战斗，SHOWTIME计量条攒满后也不要吝惜。取胜后从监狱塔顶获得第2个核心“EMMA”。

12.从监狱塔上方的出口离开，走右边进入“十王寺站”区域，这里会有大量的敌人拦路，一边击破敌人一边前进即可，开启检查点后从左侧的通气口进入房间，之后会遭遇由那伽之王带领的大批杂兵，那伽之王弱点为咒怨，主人公若装备有合适的人格面具可以直接使用大范围咒怨魔法进行清理(可以考虑先去完成请求“黑神降世”后合成塞特)，击破后获得“交谊厅通行证”。



13. 从左侧迂回来到监狱塔前，发现要进入需要 VIP 通行证，之后走右上角的通路，进入横版场景区域，小心回避探照灯后进入头等乘客大厅，大量杂兵出现发生强制战斗，取胜后获得“大厅通行证”，从下面的门返回到中央通路上，进入中央通路对面的大厅，迎战强敌“融合邪恶之灵”，弱点为电击、核热、祝福。取胜之后后获得 VIP 通行证。接着就可以进入监狱塔，获得第 3 个核心“玛迪斯社的徽章”。

14. 获得 3 个核心后前往地图北面的“安倍野 Haretas”，和强敌“计算终焉之人”战斗，BOSS 弱点为核热和咒怨，对电击和疾风分别是无效 / 吸收耐性，攻击时需要注意，若已经合成出塞特的话并不难击破，之后一路直行到达王城，在剧情之后强制退出迷宫（最好在剧情前开启安倍野 Haretas 的检查点）。

■大阪监狱出现敌人一览

名称	耐性									
	物	枪	火	冰	电	疾	念	核	祝	咒
女武神	-	耐	弱	无	-	-	-	-	吸	-
那伽	-	耐	-	-	无	弱	-	-	-	-
象头神	耐	-	-	-	弱	无	弱	吸	-	弱
妙音天女	-	-	-	无	耐	-	-	弱	-	-
福图娜	-	-	无	-	弱	吸	-	-	-	-
那伽之王	-	耐	-	-	吸	-	-	-	-	弱
洞中的蛇男	-	耐	-	-	无	弱	-	-	-	-
送葬的女骑士	-	耐	弱	无	-	-	-	-	吸	-
奇运的象神	耐	-	-	-	弱	无	弱	吸	-	弱
冒冷汗的琵琶女	-	-	-	无	耐	-	-	弱	-	-
转动命运的车轮	-	-	无	-	弱	吸	-	-	-	-
暗夜的雷帝	耐	-	-	-	无	弱	弱	-	耐	耐
融合邪恶之灵	耐	-	耐	-	弱	-	耐	弱	弱	无
计算终焉之人	-	-	-	-	无	吸	-	弱	耐	弱
等待战乱的骑兵（刚魔）	-	-	吸	吸	弱	-	-	-	弱	弱

8月25日

1. 本日一开始为自由活动时间，由于前一天会追加大量的请求，各位可以考虑先多完成一些请求，积累一下装备、回复物品和强力人格面具后，再开始攻略大阪监狱。

2. 在大阪监狱到达尽头“傲慢的鸟笼”后，返回现实并在秘密基地选择前往目的地，进入创伤之间和门锁守卫战斗，BOSS 弱点为电击、核热、祝福、咒怨，以龙司、真、苏菲亚作为队伍成员的话能够快速削弱 BOSS 的倒地计量条，注意 BOSS 举起手中的火箭炮时就是要发动各属性攻击的标志，尽量躲开即可。战斗胜利后即可发出预告信。

大阪监狱（8 月 25 日）

1. 进入王城后，在入口会发生剧情，之后主人公一行会跌入到地下监狱中，下面的流程中在到达最终目的地之前是无法返回现实世界的，要注意。

2. 在牢房中开启第三只眼，找到通气口后从通气口逃出牢房，打破玻璃进入对面的房间，接着再从通气口进入上方房间并击败房间内的敌人，返回入口处。

3. 在入口处会遭遇大量敌人发生强制战斗，敌人以那伽之王（弱点咒怨）、象头神（弱点电击、念动、咒怨）、诺伦（弱点核热、咒怨）为主，安排好对应技能将之一网打尽。调查电梯后发现无法运行，只能先进入对面的保安室，发生骇入战并取胜后，启动电梯。



4. 乘坐电梯往高层移动期间，会有持续不断的敌人涌现并向我方攻击，这里需要坚持 1 分半钟，由于之后还有一场强敌战，建议各位适当控制一下 SP 的消耗。

5. 电梯到达顶层后会再次和强敌“暗夜的雷帝”交手，他的能力和上一次相比没有变化，将摩尔加纳和春编入队伍中应战即可。取胜后到达本迷宫的尽头“傲慢的鸟笼”，剧情后强制返回现实。

8月26日 8月27日

1. 8 月 25 日夜晚发出预告信后，8 月 26 日潜入大阪监狱，准备迎接本章的 BOSS 战。

2. 战斗后到 8 月 27 日为止都是强制剧情，8 月 27 日晚上可以邀请队伍中的全部女性角色一同游览天望塔。由于之后就会踏上返回东京的旅途，因此这一天也是可以在城镇内自由购物的最后一天。

大阪监狱（BOSS 战）

■ BOSS 装甲西风战士（第一阶段）

BOSS 耐性									
物	枪	火	冰	雷	风	念	核	祝	咒
-	-	耐	耐	弱	无	无	弱	无	无

本章 BOSS 战的第一阶段，由于其电击、核热为弱点，因此最好将龙司与真编入队伍，剩下一人可以安排摩尔加纳负责回复也可以是长谷川善吉。平时注意躲避 BOSS 的火箭拳和追尾飞弹，伺机上去攻击即可。注意 BOSS 跳起落地时对周围也有伤害判定，需要留意，由于之后还有第二阶段的战斗，SP 消耗需要适度控制。

每隔一段时间 BOSS 就会释放大招“超级新星”，效果为升空并向周围扫射强力激光，只要小心躲开并坚持一段时间后，BOSS 就会进入过热状态，此时利用幻影移动移动到周边的高台上，使用电磁炮射击 BOSS 则可使其落地出现巨大硬直，趁此机会全力输出，重复这一过程即可取胜，之后战斗进入第二阶段。

■ BOSS 英雄大明（第二阶段）

BOSS 耐性									
物	枪	火	冰	雷	风	念	核	祝	咒
-	-	-	-	弱	-	耐	弱	无	-

第二阶段中 BOSS 的弱点属性与之前相同，主要攻击方式有光束射击和斩击，此外还会用拳砸击地面释放范围攻击。第一阶段中击破的 BOSS 机体的残骸可以利用，“残骸”“损坏的手脚”等部位均可打爆以对 BOSS 造成伤害。注意其血量低于 50% 后会释放万能属性大魔法米吉多拉翁，看到魔法蓄力尽量远离躲避，最后的冲击波可以用跳跃来回避。



终章

8月28日

1. 抵达横滨并观看花火大会，花火大会事件后剧情会进入最终章，在进入最终章前在横滨和怪盗团全部同伴对话后可以获得大幅减轻各属性伤害的饰品，记得出发前和全员对话即可。

2. 出发后到达东京电波塔，剧情后进入欲望监狱，在欲望监狱中苏菲亚会觉醒真正的人格面具，之后进入最终迷宫“生命与智慧的大树”，到达最顶层后即可挑战本作最终 BOSS。

欲望监狱

1. 欲望监狱的场景是非常简单的一本道，不过敌人数量也相当之多，前期由于出现敌人弱点以火炎和核热属性居多，因此可以将杏和真编入队伍中。途中会有强敌“绝子绝孙的熊人偶”和“长眠于石棺中的王侯”出现阻挡玩家，前者弱点为祝福和核热，后者弱点为疾风，装备合适的对策人格面具即可取胜。此外这里还有刚魔“暗穴的太阳”，弱点为冰结、神圣、咒怨、推荐以祐介和主人公作为主攻。

2. 到达目的地“圣柜之间”后发生剧情，苏菲亚暂时离队并且玩家必须和苏菲亚进行一场强制战斗，只需坚持一段时间自动结束。之后发生强制剧情，主人公一行转移到欲望底层，先开启检查点“欲望之底 · 下层”，之后一路向上到达检查点“欲望之底 · 上层”，迎战强敌“地底的贪欲王”，这个BOSS弱点为核热和念动，它拥有枪击无效的耐性，需要留意。

3. 返回“圣柜之间”后发生剧情，苏菲亚觉醒真正的人格面具“潘多拉”并重新归队，之后是对付BOSS“百臂的监视者”以及潮水般的杂兵，不过并没有什么值得特别一提的机制，由于BOSS和杂兵的弱点以祝福属性为主，操作苏菲亚使用玛哈克加翁可以有效清理敌人，此外推荐主人公合成一只带祝福属性魔法的莉莉丝，利用莉莉丝的高魔力同样可以在战斗中占得上风。

■欲望监狱出现敌人一览

名称	耐性									
	物	枪	火	冰	电	风	念	核	祝	咒
巴格斯	-	-	-	-	-	耐	耐	弱	弱	无
木图	-	耐	-	-	吸	弱	-	-	-	无
莉莉丝	-	-	弱	无	-	-	-	无	-	无
奈比洛斯	-	-	-	-	-	-	无	-	弱	耐
绝子绝孙的熊人偶	-	-	-	-	-	耐	耐	弱	弱	无
长眠于石棺中的王侯	-	耐	-	-	吸	弱	-	-	-	无
地底的贪欲王	耐	无	-	-	-	-	弱	弱	耐	吸
百臂的监视者	-	耐	-	-	-	-	-	-	弱	吸
暗穴的太阳（刚魔）	-	-	-	弱	-	-	吸	吸	弱	弱

生命与智慧的大树

1. 虽然是本作的最终迷宫，不过流程同样非常简单，在迷宫中出场的敌人弱点以电击属性居多，推荐在队伍中带上龙司，HP · SP不足时可以从检查点或出入口返回秘密基地（房车）中回复，虽然无法上街自由活动，不过在秘密基地中玩家还是可以靠通贩购物或是去之前流程中的迷宫里完成请求等等。

2. 迷宫流程和欲望监狱一样基本是单纯的一本道，这里也就不再赘述流程，只需一路朝着红色感叹号的方向前进即可，途中会遭遇强敌“太阳的使徒鸟”，弱点为枪击和咒怨属性，没有什么特别需要注意的。

3. 之后在“追求者的朝圣之路”遭遇的强敌战“无恩赦的审问官”+“愤怒的黑女王”有一定难度，由于两个BOSS一起出现因此必须优先打倒其中一个，前者的弱点是电击，后者为冰结，根据队伍成员选择合适的攻击对象，由于“愤怒的黑女王”的范围攻击十分凶猛，推荐队伍里带上祐介优先将其击破。



4. 在“契约的广间”遭遇强敌“神之深影”，BOSS的HP很高且时常处于飞行状态，普通攻击对其不太奏效，由于BOSS的弱点为电击，因此带上龙司后以电击魔法猛攻即可。

5. 击败BOSS后来到顶层，剧情后会进入一条浓雾弥漫的长廊，这里如果始终朝着红色感叹号方向前进的话会陷入无限循环的状况，只有对着道路外侧持续保持移动才能脱出。

6. 返回奉献者的朝圣之路，在服务器机房门口发生骇入战，取胜后进入服务器机房，发出预告信。之后返回契约的广间，乘坐电梯来到“约定之地”，准备挑战最终BOSS。

■ BOSS 伪神德谬哥（第一阶段）

BOSS 耐性									
物	枪	火	冰	雷	风	念	核	祝	咒
-	-	耐	耐	耐	耐	耐	耐	弱	弱

挑战最终BOSS建议先返回一次秘密基地补充HP · SP，之后备足回复药品（尤其是回复SP的药品），能够回复SP的料理也尽量多做，准备万全之后再去挑战BOSS。另外有条件的话建议把苏菲娅的固有能力尽量解锁，尤其是苏菲亚□□□△连击后自动召唤人格面具释放祝福属性攻击可以对BOSS造成有效杀伤。主人公的人格面具也推荐以神圣属性攻击为主（如Lv62主天使）。

第一阶段时尽量节约SP，因此可以考虑主控苏菲亚使用连击攻击BOSS，战斗中留意双叶的提示是非常重要的（比如BOSS做出攻击动作时双叶会提示回避的方向）。BOSS发动“光之枪”时需要用场面上的掩护点“光之轨道”发动幻影移动后产生的无敌时间来回避，此外发动制裁之光时会横向或是纵向射出5连光柱，利用光柱间隙小心躲开。BOSS击倒后战斗进入第二阶段。

■ BOSS 伪神德谬哥（第二阶段）

BOSS 耐性									
物	枪	火	冰	雷	风	念	核	祝	咒
-	-	耐	耐	耐	耐	耐	耐	弱	弱

战斗刚开始时不要浪费SP，因为BOSS会不断给自己回复HP，因此伤害打得再多也没有意义，一段时间后发生剧情，双叶会解析出BOSS附近的两个动力源，玩家必须将9名同伴分成3队，其中两队负责消灭两处动力源，而第三队则和BOSS战斗。其中主人公强制在第三队因此剩余8人玩家可以自由分配。

和动力源1的战斗需要消灭理解、王冠、力量、智慧、慈悲这5个动力球（弱点分别为火炎、疾风、冰结、核热、枪击），其中建议尽早击破会召唤杂兵门锁守卫的力量和会使用梅迪拉玛的慈悲，推荐角色为祐介、杏、摩尔加纳、真。

和动力源2的战斗需要消灭美丽、基础、宏伟、王国、胜利这5个动力球（弱点分别为祝福、电击、念动，王国和胜利无弱点），宏伟会使用强力的万能属性大魔法米吉多拉翁，建议优先击破。推荐角色为苏菲亚、春、龙司。

击破两处动力源后回到主人公这队，BOSS会不断使用各属性大魔法进行攻击，不过由于召唤人格面具时游戏处于暂停状态，因此最无脑的一种打法就是让主人公提前准备好每种属性为无效 / 吸收的人格面具各一只，看BOSS在蓄力准备发动哪种属性的魔法就直接切换成该属性无效的人格面具，而BOSS释放大招“净灭之雷”时，利用幻影移动瞬移到其他平台上即可轻松躲开，这样就只需要留意回避好其三连长枪攻击即可。所以事实上这一阶段只靠主人公一人即可单挑BOSS，当然为了保险起见可以留下善吉或是一名回复系角色来进行支援。



名称	耐性									
	物	枪	火	冰	电	风	念	核	祝	咒
八尺鸦	-	弱	-	-	-	耐	-	-	无	弱
佛钮司	-	-	-	无	弱	-	吸	-	-	-
主天使	-	弱	-	-	弱	-	-	吸	无	耐
迦梨	-	-	无	弱	-	-	无	-	-	耐
太阳的使徒鸟	-	弱	-	-	-	耐	-	-	无	弱
无恩赦的审问官	-	弱	-	-	弱	-	-	吸	无	耐
愤怒的黑女王	-	-	无	弱	-	-	无	-	-	耐
神之深影	-	-	-	-	弱	无	吸	吸	-	弱
天界的判官（刚魔）	-	-	-	-	-	弱	弱	弱	吸	吸

通关之后

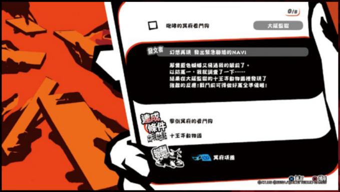
观赏完最后的结局后保存通关记录，再次读取通关记录的话会返回到最终 BOSS 战之前的状态，此时会追加不少新的请求，包括新的挑战强敌请求与“记忆的旅途·极”系列请求（重复挑战各个主线 BOSS 的强化版），完成全部的强敌挑战系列请求和“记忆的旅途·极”系列请求后，会追加挑战最后隐藏 BOSS“猎杀者”的请求“死神的部屋”，完成后即可解锁二周目游戏和 RISKY 难度，二周目中最强人格面具“路西法”合体解禁，在游戏开始时即可使用长谷川善吉以及觉醒之后的苏菲亚。通贩里也会追加强化人格面具五围数值的商品。而 RISKY 难度下全灭后无法直接重来，敌人数值能力大幅提升且各种属性耐性都和之前的难度不同，而且一旦选择 RISKY 难度开始游戏后就无法切回低难度了，不过通过战斗获得的经验值、金钱以及 BAND 经验也会大幅度增加。



请求篇

本作从 8 月 2 日开始会解锁“请求”（REQUEST）功能，也就是相当于支线任务。完成后可以获得各种各样的报酬，有些请求是可以重复接取并完成的，但只有首次完成时才会有比较好的报酬（第二次开始一般都只给金钱获廉价道具了），而有些系列请求必须完成前一个请求才能解锁后面的。由于在请求说明里各种提示都相当明显，这里也就不再对每一个请求的完成方法详细赘述了，下面给大家列出本作的全部请求。

注意：绝大部分请求是没有时限的，但是在各个城市触发的同伴特殊请求除外，一旦流程进入到下个城市那么就无法完成上个城市触发的同伴特殊请求了，也无法在一周目内完成奖杯“为了伙伴”。



■夺回愿望吧	
触发日期	8/2
首次完成报酬	原则帽 T
完成方法	①教学请求，必定完成。

■来自监狱的信 1	
触发日期	8/3
首次完成报酬	迪亚拉玛技能卡
完成方法	①用初期等级的女梦魔与安德拉斯合体获得花魄。 ②将花魄的 Lv 升至 14 习得“甘露水滴”。 ③将花魄与高等皮克希合体获得大天使并继承“甘露水滴”。

■拜托你了☆甜点乐园	
触发日期	8/3
首次完成报酬	BAND 经验值
完成方法	①本请求是高卷杏的特殊同伴请求，需要在离开仙台前完成。 ②在苍叶山公园的店铺“毛豆麻糬·豆打”购入“毛豆奶昔”“毛豆大福”各一个。 ③在拱廊商店街的店铺“青竹最中”购入 1 个“牛舌冰淇淋”后报告请求。

■只靠猫掌是不够的	
触发日期	8/3
首次完成报酬	BAND 经验值
完成方法	①本请求是摩尔加纳的特殊请求，需要完成“拜托你了☆甜点乐园”后才能触发。 ②在苍叶山公园前和 NPC“心存怀疑的女性”对话。 ③在苍叶山公园的神社前和巫女对话。 ④在苍叶山公园的店铺“CafeBlue”前和 NPC“一脸不悦的店主”。 ⑤在仙台站前的地图右上和 NPC“宣誓爱的男性”对话。 ⑥再次返回“CafeBlue”和“一脸不悦的店主”对话。 ⑦在“CafeBlue”购入“顶级毛豆圣代”后报告请求。

■蛇畏惧寒冷	
触发日期	8/3
完成报酬	村正刀
完成方法	①前往仙台监狱的苍叶大街一番町、弘濑大街附近和敌人拉米娅战斗，命中其弱点（核热、冰结属性）并将之讨伐，击破 3 只后完成任务。

■给与淫魔风之惩罚	
触发日期	8/3
首次完成报酬	猎头勺仿制品
完成方法	①前往涩谷监狱的 705 区域和敌人女梦魔战斗，命中其弱点（疾风、祝福属性）并将之讨伐，击破 3 只后完成任务。

■记忆的旅途 柊爱丽丝	
触发日期	8/3
首次完成报酬	BAND 经验值
完成方法	①前往涩谷监狱的 705 区域的王城前调查标记，之后和 BOSS“疯兔爱丽丝战斗，获胜后完成任务。

■残留在仙境中的愿望	
触发日期	8/8
首次完成报酬	新增线上购物的饰品种类
完成方法	①获得位于涩谷监狱的“被遗留的愿望”，位置在地下水路区域的废弃场前高台上的小房间内（需要 2 段跳跳上去），如图



■苏菲亚武器商店 1	
触发日期	8/8
首次完成报酬	新增线上购物的武器种类
完成方法	①讨伐敌人高等皮克希 20 只，位置在仙台监狱的西庭園、弘濑大街等区域。

■苏菲亚防具商店 1	
触发日期	8/8
首次完成报酬	新增线上购物的防具种类
完成方法	①讨伐敌人欧特鲁斯 5 只，位置在仙台监狱的弘濑通等区域。

■一之濑的零件收集 1	
触发日期	8/8
首次完成报酬	中级骇客装
完成方法	①收集“可疑的晶片碎片”15 个，如果之前存货不够，可以前往涩谷监狱的各个区域打倒强敌来积攒。

■记忆的旅途·夏芽安吾	
触发日期	8/8
首次完成报酬	BAND 技能等级上限解锁
完成方法	①前往仙台监狱的蒼葉山·魔王城前，调查标记，之后和 BOSS“恶梦之龙安吾”战斗，获胜后完成任务。

■来自监狱的信 2	
触发日期	8/10
首次完成报酬	反抗意识技能卡
完成方法	①用初期等级的欧特鲁斯和拉米娅合体获得天佃女命并将其 Lv 提升至 29，习得“诸神庇佑”。 ②用任意方式获得莉莉姆（Lv25）。 ③将天佃女命与莉莉姆合体获得埃力格并继承“诸神庇佑”。

■纠缠不清的扰人地狱	
触发日期	8/10
首次完成报酬	怪盗绅士仿制手杖
完成方法	①操作 JOKER 打倒 50 只软泥怪，在仙台监狱的仙台站附近或者弘濑大街可以比较容易完成。

■残留在恶梦中的愿望	
触发日期	8/10
首次完成报酬	新增线上购物的饰品种类
完成方法	①获得位于仙台监狱的“被遗留的愿望”，位置在弘濑通区域左上角的大楼上，需要从右上角的浮游石登上大楼后，再从空中的隐形平台上过去。如下图。



■札幌的严寒警报	
触发日期	8/10
首次完成报酬	新增线上购物的食材种类
完成方法	①前往札幌监狱的寿志野、大通公苑一带和敌人杰克霜精战斗，命中其弱点（火炎属性）并将之讨伐，击破 30 只后完成任务。

■赐予梦魔光之祝福	
触发日期	8/10
首次完成报酬	水悠悠球
完成方法	①前往札幌监狱的寿志野、大通公苑一带和敌人莉莉姆战斗，命中其弱点（疾风、祝福属性）并将之讨伐，击破 30 只后完成任务。

■给予骑士念动之惩戒	
触发日期	8/10
首次完成报酬	D.C. 复制品
完成方法	①前往札幌监狱的札幌钟楼、红砖厅舍、皇宫前一带和敌人瑟坦特战斗，命中其弱点（念动属性）并将之讨伐，击破 3 只后完成任务。

■一之濑的零件收集 2	
触发日期	8/10
首次完成报酬	BAND 技能等级上限解锁
完成方法	①收集“奇怪的电路碎片”12 个，如果之前存货不够，可以前往仙台监狱的各个区域打倒强敌来积攒。

■来自监狱的信 3	
触发日期	8/11
首次完成报酬	灵魂窃取技能卡
完成方法	①用初期等级的瑟坦特和权天使合体，继承权天使原本拥有的“玛哈克加”。

■击落烦人的虫子吧	
触发日期	8/11
首次完成报酬	新增线上购物的食材种类
完成方法	①前往札幌监狱的植物园、札幌塔一带和敌人天蛾人战斗，命中其弱点（枪击属性）并将之讨伐，击破 3 只后完成任务。

■赋予权天使诅咒之恨	
触发日期	8/11
首次完成报酬	BAND 技能等级上限解锁
完成方法	①前往札幌监狱的红砖厅舍、皇宫前一带和敌人权天使战斗，命中其弱点（咒怨属性）并将之讨伐，击破 3 只后完成任务。

■砸向闪亮星星的核热铁锤	
触发日期	8/11
首次完成报酬	死神之爪
完成方法	①前往札幌监狱的红砖厅舍、皇宫前一带和敌人迦温战斗，命中其弱点（核热属性）并将之讨伐，击破 3 只后完成任务。

■拉面爱好者治疗计画	
触发日期	8/11
首次完成报酬	BAND 经验值
完成方法	①本请求为坂本龙司的特殊同伴请求，需要在离开札幌前完成。 ② 8/11 ～ 8/13 期间在札幌街道上和龙司对话接下任务。 ③去寿志野的“AKAGIRE 药局”前和店长对话，触发委托“渴望大口吸面的心情”并完成。 ④完成该委托后再次和药局店长对话，在店内购入 2 枚食券。

■渴望大口吸面的心情	
触发日期	8/11
首次完成报酬	BAND 经验值
完成方法	①本请求为苏菲亚的特殊同伴请求，需要在离开札幌前完成。 ②操作苏菲娅在札幌监狱的植物園、札幌塔区域打倒 10 只天蛾人后完成。

■来自监狱的信 4	
触发日期	8/17
首次完成报酬	蓄力技能卡
完成方法	①将瑟坦特的 Lv 升至 31 习得“小治愈促进”。 ②用瑟坦特（Lv31）和权天使合体获得密特拉并继承“小治愈促进”。

■残留在冰雪国度中的愿望	
触发日期	8/17
首次完成报酬	BAND 技能等级上限解锁
完成方法	①获得位于札幌监狱的“被遗留的愿望”，其位于札幌监狱植物园区域右侧位置，从检查点“植物园”一路往右下前进即可发现，如右上图。



■一之濑的零件收集 3	
触发日期	8/17
首次完成报酬	不屈围巾
完成方法	①收集“奇妙的电路板碎片”12 个，如果之前存货不够，可以前往仙台监狱的各个区域打倒强敌来积攒。

■记忆的旅途·冰堂鞠子 BAND 经验值	
触发日期	8/17
首次完成报酬	BAND 经验值
完成方法	①前往札幌监狱的红砖厅舍·皇宫前，调查标记，之后和 BOSS“白雪鞠子”战斗，获胜后完成任务。

■稍微有点难度的试打热身	
触发日期	8/17
首次完成报酬	BAND 经验值
完成方法	①此请求为新岛真的特殊同伴请求，需要在离开冲绳前完成。 ②在海边的店铺内购入 1 个“整颗西瓜”。 ③进入札幌监狱，操作新岛真打倒 10 只杰克霜精。

■冲绳艺术欣赏会	
触发日期	8/18
首次完成报酬	狮爷装饰品
完成方法	①此请求为喜多川佑介的特殊同伴请求，需要在离开冲绳前完成。 ②进入冲绳监狱，操作佑介打倒 10 只狮爷。

■来自监狱的信 5	
触发日期	8/23
首次完成报酬	BAND 技能等级上限解锁
完成方法	①用初期等级的狮爷和黑软泥怪合体获得独角兽，并继承狮爷原本拥有的“吉欧加”。

■赋予邪恶意志雷之启示	
触发日期	8/23
首次完成报酬	鬼铁管
完成方法	①前往冲绳监狱的实验区域一带和敌人黑软泥怪战斗，命中其弱点（电击、念动、祝福属性）并将之讨伐，击破 20 只后完成任务。

■残留在废墟里的愿望	
触发日期	8/23
首次完成报酬	诸神庇佑技能卡
完成方法	①获得位于冲绳监狱的“遗留的愿望”，位于冲绳监狱中刚魔所在房间（检查点“研究所·北”旁边的房间）的集装箱上，需要依靠天花板的移动吊爪（掩护点）才能过去。



■华丽的实验	
触发日期	8/23
首次完成报酬	新增线上购物的食材种类
完成方法	①在战斗中以 Show Time 同时击破 8 个以上的敌人。

■一之濑的零件收集 4	
触发日期	8/23
首次完成报酬	明星骇客装
完成方法	①收集“神秘的光碟细小碎片”12 个，如果之前存货不够，可以前往冲绳监狱的各个区域打倒强敌来积攒。

■苏菲亚武器商店 2

触发日期	8/24
首次完成报酬	新增线上购物的武器种类
完成方法	①使用幻影移动打倒敌人猫将军 5 只，可以在京都监狱的招财猫庭园发现。

■苏菲亚防具商店 2

触发日期	8/24
首次完成报酬	新增线上购物的防具种类
完成方法	①操作 Wolf 打倒敌人木叶天狗 10 只，可以在京都监狱的夫妇狐神像处发现。

■爸爸是业余厨师

触发日期	8/24
首次完成报酬	BAND 经验值
完成方法	①本请求为长谷川善吉的特殊同伴请求，需要在离开大阪前完成。 ②和春对话触发请求“买食材来亲手做料理”并完成 ③和双叶对话触发请求“旅途最后的究极菜单”并完成。

■买食材来亲手做料理

触发日期	8/24
首次完成报酬	京都家常菜的食谱
完成方法	①本请求为奥村春的特殊请求，需要在离开大阪前完成。 ②和春对话触发请求，交纳贺茂茄子 ×1、豆腐 ×1、牛肉 ×1。

■旅途最后的究极菜单

触发日期	8/24
首次完成报酬	BAND 经验值
完成方法	①本请求为佐仓双叶的特殊请求，需要在离开大阪前完成。 ②制作料理“京都风户布朗咖喱”×1 和“味噌拉面”×1。

■怪盗修养 PANTHER 编

触发日期	8/24
首次完成报酬	新增线上购物的饰品种类
完成方法	①潜入涩谷监狱，到达标有“REQ”的场所，禁止通过检查点来移动，途中一旦触发警戒度上升即失败。 ②从十字路口前往涩谷站西口，之后进入地下水路，途中一旦遭遇敌人使用枪击进入战斗，避免导致警戒度上升。

■怪盗修养 FOX 编

触发日期	8/24
首次完成报酬	骑士的纹章
完成方法	①潜入仙台监狱，到达标有“REQ”的场所，禁止通过检查点来移动，途中一旦触发警戒度上升即失败。 ②可按照站前大道→苍叶一番町→西庭园的路线前进，在西庭园通过屋顶上的小路，避开探照灯并进入雨之神殿，完成任务。

■一之濑的零件收集 5

触发日期	8/24
首次完成报酬	M. 缎带仿制品
完成方法	①收集“诡异的文字列数据”9 个，如果之前存货不够，可以前往京都监狱的各个区域打倒强敌来积攒。

■来自监狱的信 6

触发日期	8/24
首次完成报酬	BAND 技能上限解放
完成方法	①将迦温的 Lv 升至 34 习得“超绝技巧”。 ②用初期等级的菊理媛与迦温 Lv37）合体获得妖精女王并继承“超绝技巧”

■残留在千本鸟居的愿望

触发日期	8/24
首次完成报酬	专心致志技能卡
完成方法	①获得位于京都监狱的“迷失的愿望”，位于京都监狱的“招财猫庭园”，从检查点“夫妇狐雕像”一路向左，传送后在一路向右至传送，即可到达。如下图。



■一之濑的零件收集 6

触发日期	8/24
首次完成报酬	卢恩符文护身符
完成方法	①收集“可疑的清单档案”，如果之前存货不够，可以前往大阪监狱的各个区域打倒敌来积攒。

■怪盗修养 NOIR 编

触发日期	8/24
首次完成报酬	新增线上购物的食材种类
完成方法	①潜入札幌监狱，到达标有“REQ”的场所，禁止通过检查点来移动，途中一旦触发警戒度上升即失败。 ②按照寿志野→大通公苑→札幌塔的路线移动，来到高台上后利用滑雪板一路往下到达 REQ 场所。

■怪盗修养 SKULL 编

触发日期	8/24
首次完成报酬	BAND 技能上限解放
完成方法	①潜入大阪监狱，在真世界区域打倒敌人“女武神 5 只和“那伽”20 只。

■怪盗修养 特别编

触发日期	8/24
首次完成报酬	交通标识
完成方法	①潜入仙台监狱，用幻影移动打倒敌人“高等皮克希”10 只，推荐使用苍叶一番町的警车来完成这个任务。

■黑神降世

触发日期	8/24
首次完成报酬	兽首权杖（解禁塞特的合体）
完成方法	①首个强敌讨伐系列请求，前往大阪的真世界，在天鹅绒房间里触发剧情后，前往仙台监狱的青葉山·魔王城后方，打倒强敌“弑兄的破坏神”（BOSS 耐性为祝福弱点、咒怨耐性、火炎无效、疾风吸收）。

■咆哮的冥府的看门狗

触发日期	8/24
首次完成报酬	冥府的首轮（解禁刻耳贝洛斯的合体）
完成方法	①强敌挑战系列请求，完成“黑神降世后解锁。 ②前往大阪监狱的十王寺动物園，打倒强敌“冥府的看门狗”，BOSS 耐性为冰结弱点、核热耐性、火炎吸收。注意打消其给自身附加的攻击力提升，并使用换手来回避 BOSS 的“大燃烧”攻击。

■冰雪之王 现身

触发日期	8/25
首次完成报酬	巨大的雪结晶（解禁雪人王的合体）
完成方法	①强敌挑战系列请求，完成“冥府的看门狗后“解锁。 ②前往札幌监狱·动物园，打倒强敌“冰雪的霸者”，BOSS 耐性为火炎弱点、冰结吸收、祝福无效，注意打消它给我方上的不利状态，除了火炎属性之外，还利用攻击其召唤的杰克霜精导致其倒地后，发动的总攻击对 BOSS 造成伤害。

■怪盗修养 SOPHIE 编

触发日期	8/25
首次完成报酬	BAND 技能等级上限解锁
完成方法	①潜入京都监狱，到达标有“REQ”的场所，禁止通过检查点来移动，途中一旦触发警戒度上升即失败。 ②按照稻荷大社→夫妇狐雕像→后门小路→手水舍旁的路线移动，到达目的地。

■怪盗修养 QUEEN 编

触发日期	8/25
首次完成报酬	HP 之香
完成方法	①潜入冲绳监狱，到达标有“REQ”的场所，禁止通过检查点来移动，途中一旦触发警戒度上升即失败。 ②按照入口→研究所区域→检查体保管区域→资料保管区域的路线移动，最后通过机械吊爪到达目的地，途中小心不要被探照灯照到。

■续·华丽的实验

触发日期	8/25
首次完成报酬	新增线上购物的道具种类
完成方法	①在战斗中以 Show Time 同时击破 8 个以上的敌人。

■阔步横行的纯真恶魔

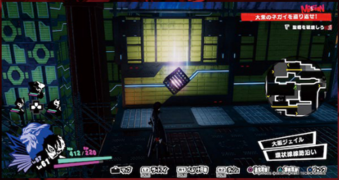
触发日期	8/25
首次完成报酬	邪恶的雪结晶
完成方法	①强敌挑战系列请求，完成“冰雪之王”后解锁 ②前往涩谷监狱·十字路口，打倒强敌“染上黑暗的雪人”，BOSS 耐性为祝福弱点、火炎·咒怨无效、核热耐性、冰结吸收。强烈推荐使用技能“恶魔微笑”给 BOSS 施加恐怖状态。

■来自监狱的信 7

触发日期	8/28
首次完成报酬	大治愈促进技能卡
完成方法	①将诺伦的 Lv 升至 54 习得“迪亚拉翰”。 ②用诺伦（Lv54）和初期等级的妙音天女合体获得吹号者并继承“迪亚拉翰”

■残留在未来都市的愿望

触发日期	8/28
首次完成报酬	力之香
完成方法	①获得位于大阪监狱的“遗留的愿望”，位于大阪监狱的“环状铁路沿线”区域，从检查点“环状铁路沿线”出发，利用幻影移动登上高处，再从下方一路绕到地图中央即可发现。如下图。



■记忆的旅途·近卫明

触发日期	8/28
首次完成报酬	BAND 经验值
完成方法	①前往大阪监狱的安倍野 Haretas·皇宫前，调查标记，之后和 BOSS 英雄大明战斗，获胜后完成任务。

■阻止社员暴动!

触发日期	8/28
首次完成报酬	食谱“牛排”
完成方法	①前往大阪监狱的十王寺站等地，打倒敌人“象头神”和“那伽之王”各 5 只，完成任务。

■一之濑的零件收集 7

触发日期	8/28
首次完成报酬	SP 之香
完成方法	①收集“奇怪的报告”12 个，可以在大阪监狱和“一之濑的零件收集 6”一同收集完成。

■怪盗修养 WOLF 编

触发日期	8/28
首次完成报酬	新增线上购物的饰品种类
完成方法	①潜入大阪监狱，到达标有“REQ”的场所，禁止通过检查点来移动，途中一旦触发警戒度上升即失败。 ②按真世界→环状铁路沿线→十王寺站路线到达搬入口，途中注意不要被警戒灯照到。

■迎击北欧的勇者

触发日期	8/28
首次完成报酬	屠龙剑（解锁齐格菲合体）
完成方法	①强敌挑战系列请求，抵达横滨后解锁。 ①前往京都监狱稻荷大社本殿，打倒强敌“屠龙的鬼才”，BOSS 耐性为疾风·核热弱点、物理·冰结耐性、电击无效。由于其拥有强力物理攻击，推荐装备物理耐性的人格面具，同时要尽量打消其给自己附加的强化状态。

■蠢动的烦恼化身

触发日期	8/28
首次完成报酬	烦恼大王的车轮（解锁魔罗合体）
完成方法	①强敌挑战系列请求，完成至 8/28 日为止的所有请求后解锁 ②前往冲绳监狱·废王的鸟笼，打倒强敌“烦恼大王”，BOSS 耐性为念动弱点、核热·祝福耐性、咒怨·铳击无效、火炎吸收。由于 BOSS 以火炎攻击为主，推荐装备拥有火炎耐性的人格面具出战。

■来自监狱的信 8

触发日期	8/28
首次完成报酬	梅迪亚拉翰技能卡
完成方法	①将莫特的 Lv 升至 59 习得“专心致志”。 ②将莫特（Lv59）与初期等级的奈比洛斯合体获得库·弗林并继承“专心致志”。

■残留在欲望的愿望

触发日期	8/28
首次完成报酬	BAND 技能上限解放
完成方法	①前往欲望监狱获得“遗留的愿望”，位于欲望监狱的“欲望之底”，从检查点“欲望之底·下层”往左侧登上去后即可发现。如下图。



■一之濑的零件收集 8

触发日期	8/28
首次完成报酬	如意棒复制品
完成方法	①收集“不可理解的文档”15 个，如果之前存货不够，可以前往欲望监狱的各个区域打倒强敌或拾取道具来积攒，之前解放 BAND 技能“零件鉴定”可以提高效率。

■怪盗修养 MONA 编

触发日期	8/28
首次完成报酬	魔力之香
完成方法	①潜入欲望监狱，到达标有“REQ”的场所，禁止通过检查点来移动，途中一旦触发警戒度上升即失败。 ②按照通往深远只路→欲望之阶→圣柜之间→欲望之底的路线移动，最后到达目的地。

■来自监狱的信 9

触发日期	通关后
首次完成报酬	精神耐性技能卡
完成方法	①将莫特的 Lv 升至 62 习得“高级核热强化”。 ②将莫特（Lv62）和初期等级的佛钮司合体获得主天使并继承“高级核热强化”。

■残留在大树的愿望

触发日期	通关后
首次完成报酬	究极咖啡的食谱
完成方法	①前往最终迷宫“生命和智慧的大树”获得“被遗留的愿望”，从检查点“契约的广间”出发来到“奉献者的朝圣之路”，在地图左下侧需要用幻影移动登上的高处位置。如下图。



■一之濑的零件收集 9

触发日期	通关后
首次完成报酬	网络购物的防具种类追加
完成方法	①收集“不自然的样本”15 个，如果之前存货不够，可以前往最终迷宫“生命和智慧的大树”的各个区域打倒强敌或拾取道具来积攒，之前解放 BAND 技能“零件鉴定”可以提高效率。

■怪盗修养 特别编 2

触发日期	通关后
首次完成报酬	究极卢布朗咖喱的食谱
完成方法	①潜入最终迷宫“生命和智慧的大树”，到达标有“REQ”的场所，禁止通过检查点来移动，途中一旦触发警戒度上升即失败。 ②按照大树下→追求者的朝圣之路→奉献者的朝圣之路→契约的广间的路线移动，在检查点附近找到任务目标地点。

■记忆的旅途·德谬哥

触发日期	通关后
首次完成报酬	BAND 经验值
完成方法	①前往最终迷宫“生命和智慧的大树”·契约的广间，之后和 BOSS“德谬哥”战斗，获胜后完成任务。

■记忆的旅途·极 柊爱丽丝

触发日期	通关后
首次完成报酬	奈落之鞭复制品
完成方法	①完成方法和“记忆的旅途·柊爱丽丝”相同，只是 BOSS 能力会有明显提升。

■记忆的旅途·极 夏目安吾

触发日期	通关后
首次完成报酬	薄绿复制品
完成方法	①完成方法和“记忆的旅途·夏目安吾”相同，只是 BOSS 能力会有明显提升。

■记忆的旅途·极 冰堂鞠子 F.M. 复制品

触发日期	通关后
首次完成报酬	F.M. 复制品
完成方法	①完成方法和“记忆的旅途·冰堂鞠子”相同，只是 BOSS 能力会有明显提升。

■记忆的旅途·极 近卫明

触发日期	通关后
首次完成报酬	妙尔尼尔复制品
完成方法	①完成方法和“记忆的旅途·近卫明”相同，只是 BOSS 能力会有明显提升。

■记忆的旅途·极 德谬哥

触发日期	通关后
首次完成报酬	禁断之靴
完成方法	①完成 3 个“记忆的旅途·极系列请求后解锁。 ②完成方法和“记忆的旅途·德谬哥”相同，只是 BOSS 能力会有明显提升。

■契约天使 降临

触发日期	通关后
首次完成报酬	契约的石版（解锁梅塔特隆合体）
完成方法	①强敌挑战系列请求，通关后追加。 ②前往最终迷宫“生命和智慧的大树”·契约的广间，打倒强敌“神之深影”，BOSS 耐性为电击·咒怨弱点、疾风无效、念动·核热吸收。推荐放上拥有最强弱体辅助技能女巫诅咒的人格面具（或者将长谷川善吉编入队中），充分削弱 BOSS 后再进行攻击。

■死神的房间

触发日期	通关后
首次完成报酬	P.L. 复制品
完成方法	①完成全部强敌挑战系列请求及“记忆的旅途·极”系列请求后追加 ②前往冲绳监狱打倒强敌“猎杀者”，在完成全部挑战强敌系列请求以及通关后解锁的“记忆的旅途·极”系列请求后才会开放最终挑战请求“死神的房间”，接受请求后 BOSS 会在冲绳监狱出现，由于这会是一场艰苦的长期战，推荐大家带足回复药品和各类高级料理。 ③主角使用的人格面具推荐合成 Lv69 的齐格菲，因其拥有提升全部能力的强化魔法灼热奋起，对于没有任何弱点的 BOSS 来说会相对有利。推荐的队伍组成为主人公、长谷川善吉、苏菲亚、新岛真，其中主人公和同样持有灼热奋起的物理输出主力，而苏菲亚和新岛真则优先回复和辅助。 ④战斗的基本流程就是主人公和善吉轮流使用灼热奋起强化自身并且由玩家交替操作，通过普通攻击继续 SHOWTIME 计量条，之后以 SHOWTIME 来给予 BOSS 较大伤害，削空倒地计量条后再发动总攻击，重复这一过程即可击败 BOSS。由于 BOSS 的普通攻击覆盖其正面 180°范围，因此最好保持在其背后攻击。BOSS 会使用所有属性的大魔法，看到 BOSS 进行魔法蓄力时尽快远离，BOSS 释放“至高的魔弹”时会连续发出 10 发魔弹，保持左右高速移动可以回避前 9 发，而最后 1 发则需要通过紧急回避或是跳跃来躲开。

全人格面具资料一览

Lv	名称	合体范例	出现场所（解放条件）	习得技能	连击指令
1	亚森	高等皮克希（Lv16）× 杰克灯笼（Lv2）	-	耶哈（初期）、斩击（初期）、塔伦达（Lv2）、织梦针（Lv4）、反抗意识（Lv10）、玛哈耶加（Lv32）、一枪毙命（Lv45）、玛哈耶加翁（Lv62）、生还戏法（Lv84）、至高の魔弹（Lv95）	耶哈 / 玛哈耶加 / 玛哈耶加翁（□□□△）、斩击 / 一枪毙命 / 至高的魔弹（□□□□□△△）
2	杰克灯笼	杰克霜精（Lv24）× 皮克希（Lv2）	涩谷监狱	亚基（初期）、拉坤达（初期）、燃烧机率 UP（Lv3）、灵魂偷窃（Lv5）	亚基（□□□△）、拉坤达（□□□□□△△）
2	皮克希	天佃女命（Lv23）× 双角兽（Lv4）	涩谷监狱	吉欧（初期）、迪亚（初期）、睡眠无效（Lv3）、玛哈吉欧（Lv6）	迪亚（□□△△）、吉欧（□□□△）、玛哈吉欧（□□□□□△△）
4	双角兽	杰克灯笼（Lv2）× 皮克希（Lv2）	涩谷监狱	突击（初期）、加尔（初期）、横冲直撞（Lv6）、目眩无效（Lv7）	加尔（□□□△）、突击（□□□□□△△）
6	希路奇	皮克希（Lv2）× 双角兽（Lv4）	涩谷监狱	永眠（初期）、布芙（初期）、睡眠机率 UP（Lv7）、玛哈布芙（Lv9）、迪卡加（Lv10）	永眠（□□△△）、布芙（□□□△）、玛哈布芙（□□□□□△△）
8	恶灵	双角兽（Lv4）× 杰克灯笼（Lv2）	涩谷监狱	塔尔卡加（初期）、烈击巨槌（初期）、迪坤达（Lv10）、激怒无效（Lv12）	塔尔卡加（□□□△）、烈击巨槌（□□□□□△△）
10	安德拉斯	希路奇（Lv6）× 恶灵（Lv8）	涩谷监狱	玛哈布芙（初期）、骇鸦（初期）、斯坤达（Lv12）、物理识破（Lv14）	玛哈布芙（□□□△）、骇鸦（□□□□□△△）
11	女梦魔	亚森（Lv1）× 希路奇（Lv6）	涩谷监狱	马琳卡琳（初期）、赛（初期）、洗脑无效（Lv12）、指弹（Lv14）	马琳卡琳（□□△△）、赛（□□□△）、指弹（□□□□□△△）
12	软泥怪	恶灵（Lv8）× 双角兽（Lv4）	仙台监狱	歇斯底里掌掴（初期）、恶魔之触（初期）、玛哈耶哈（Lv13）、狂怒机率 UP（Lv15）	恶魔之触（□□△△）、耶哈（□□□△）、歇斯底里掌掴（□□□□□△△）
13	花魄	杰克灯笼（Lv2）× 皮克希（Lv2）希路奇（Lv6）	-	玛哈拉基（初期）、塔伦达（初期）、甘露水滴（Lv14）、遗忘无效（Lv16）、灵魂偷窃（Lv18）	塔伦达（□□△△）、玛哈拉基（□□□△）、甘露水滴（□□□□□△△）
15	比利士	安德拉斯（Lv10）× 恶灵（Lv8）	仙台监狱	拉库卡加（初期）、二连牙（初期）、横冲直撞（初期）、恐怖无效（Lv16）、火焰识破（Lv17）	拉库卡加（□□□△）、横冲直撞（□□□□□△△）
16	高等皮克希	软泥怪（Lv12）× 女梦魔（Lv11）	仙台监狱	玛哈加尔（初期）、玛卡加玛（初期）、梅迪亚（Lv18）、加尔拉（Lv20）、利卡姆（Lv22）	玛卡加玛（□□△△）、玛哈加尔（□□□△）、加尔拉（□□□□□△△）
18	拉弥亚	花魄（Lv13）× 软泥怪（Lv12）	仙台监狱	亚基拉欧（初期）、头脑震撼（初期）、提特拉加（Lv19）、洗脑机率 UP（Lv22）	亚基拉欧（□□□△）、头脑震撼（□□□□□△△）
19	大天使	杰克灯笼（Lv2）× 希路奇（Lv6）× 安德拉斯（Lv10）	涩谷监狱	玛哈克哈（初期）、金刚发破（初期）、致盲（Lv20）、大切断（Lv22）、哈玛（Lv24）	大切断（□□△△）、玛哈克哈（□□□△）、金刚发破（□□□□□△△）
21	欧特鲁斯	比利士（Lv15）× 亚森（Lv16）	仙台监狱	芙蕾（初期）、二连牙（初期）、骇鸦（初期）、冰结识破（Lv23）、芙蕾拉（Lv26）	二连牙（□□△△）、芙蕾（□□□△）、骇鸦（□□□□□△△）
22	毗舍遮	大天使（Lv19）× 软泥怪（Lv12）	仙台监狱	吸血（初期）、姆多（初期）、织梦针（Lv24）、玛哈姆多（Lv25）	姆多（□□△△）、吸血（□□□△）、玛哈姆多（□□□□□△△）
23	天佃女命	软泥怪（Lv12）× 亚森（Lv16）× 比利士（Lv15）	-	布芙拉（初期）、玛哈斯库卡加（初期）、迪亚拉玛（Lv24）、梅迪亚（Lv26）、诸神庇护（Lv29）	玛哈斯库卡加（□□△△）、布芙拉（□□□△）、梅迪亚（□□□□□△△）
24	杰克霜精	拉弥亚（Lv18）× 高等皮克希（Lv16）	札幌监狱	布芙拉（初期）、玛哈拉坤达（初期）、冻结机率 UP（Lv25）、冰结强化（Lv28）、玛哈布芙拉（Lv30）	玛哈拉坤达（□□△△）、布芙拉（□□□△）、玛哈布芙拉（□□□□□△△）
25	莉莉姆	花魄（Lv21）× 恶灵（Lv22）	札幌监狱	玛哈布芙拉（初期）、恶魔微笑（初期）、遗忘无效（Lv28）、灵魂偷窃（Lv29）	恶魔微笑（□□△△）、玛哈布芙拉（□□□△）、迪卡加（□□□□□△△）
26	瑟坦特	杰克霜精（Lv24）× 大天使（Lv19）	札幌监狱	大切断（初期）、永眠突袭（初期）、玛哈芙蕾（初期）、睡眠机率 UP（Lv28）、小治愈促进（Lv31）	大切断（□□△△）、永眠突袭（□□□△）、玛哈芙蕾（□□□□□△△）
27	权天使	恶灵（Lv22）× 皮克希（Lv23）	札幌监狱	玛哈克加（初期）、玛卡加玛（初期）、梅迪亚（初期）、利卡姆（Lv28）、忘却率 UP（Lv30）	玛卡加玛（□□△△）、梅迪亚（□□□△）、玛哈克加（□□□□□△△）
28	天蛾人	安德拉斯（Lv25）× 花魄（Lv21）	札幌监狱	玛哈吉欧加（初期）、闪光炸弹（初期）、晕眩机率 UP（Lv30）	玛哈吉欧加（□□□△）、闪光炸弹（□□□□□△△）
30	迦温	瑟坦特（Lv26）× 大天使（Lv27）	札幌监狱	专心致志（初期）、玛哈赛欧（初期）、核热识破（Lv32）、超绝技巧（Lv34）	玛哈赛欧（□□□△）、专心致志（□□□□□△△）
31	埃力格	比利士（Lv15）× 软泥怪（Lv12）× 拉弥亚（Lv18）	-	玛哈拉基欧（初期）、塔尔卡加（初期）、忘杀突袭（初期）、拉坤达（Lv32）、电光石火（Lv34）	突击（□□△△）、玛哈拉基欧（□□□△）、忘杀突袭（□□□□□△△）
33	黑软泥怪	杰克霜精（Lv24）× 安德拉斯（Lv25）	冲绳监狱	玛哈塔伦达（初期）、头锤（初期）、耶加（Lv35）、状态异常成功率 UP（Lv38）	头锤（□□△△）、耶加（□□□△）、玛哈塔伦达（□□□□□△△）
33	密特拉	杰克霜精（Lv24）× 安德拉斯（Lv25）× 天蛾人（Lv28）	-	克加（初期）、玛翰玛（初期）、耶加（初期）、玛哈克加（Lv34）、玛哈耶加（Lv35）	金刚发破（□□△△）、克加（□□□△）、耶加（□□□□□△△）
34	恶灵军团	迦温（Lv30）× 瑟坦特（Lv26）	冲绳监狱	赛欧（初期）、头脑震撼（初期）、吸血（初期）、横冲直撞（Lv36）、洗脑机率 UP（Lv41）	横冲直撞（□□△△）、赛欧（□□□△）、头脑震撼（□□□□□△△）
35	狮爷	女梦魔（Lv28）× 杰克霜精（Lv24）	冲绳监狱	俯冲突击（初期）、斯库卡加（初期）、吉欧加（初期）、咒怨识破（Lv37）、爆击奋起（Lv40）	吉欧加（□□□△）、俯冲突击（□□□□□△△）
36	荒霸吐	女梦魔（Lv33）× 瑟坦特（Lv31）	冲绳监狱	玛哈耶加（Lv 初期）、玛哈斯坤达（初期）、俯冲突击（初期）、咒怨强化（Lv38）、防御诀窍（Lv41）	玛哈斯坤达（□□△△）、俯冲突击（□□□△）、玛哈耶加（□□□□□△△）
37	猫将军	密特拉（Lv33）× 女梦魔（Lv28）	京都监狱	玛哈拉基欧（初期）、斯库卡加（初期）、疾风识破（Lv39）、灼热波浪（Lv40）、敏捷诀窍（Lv42）	斯库卡加（□□△△）、玛哈拉基欧（□□□△）、灼热波浪（□□□□□△△）
38	独角兽	狮爷（Lv35）× 女梦魔（Lv33）	-	俯冲突击（初期）、玛哈芙蕾拉（初期）、梅迪拉玛（初期）、利卡姆（Lv40）、中治愈促进（Lv42）	俯冲突击（□□△△）、玛哈芙蕾拉（□□□△）、梅迪拉玛（□□□□□△△）
39	木叶天狗	双角兽（Lv36）× 迦温（Lv30）	京都监狱	玛哈加尔拉（初期）、一枪毙命（初期）挑发（Lv41）、精密射击（Lv44）	玛哈加尔拉（□□□△）、一枪毙命（□□□□□△△）
40	菊理媛	迦温（Lv37）× 双角兽（Lv36）	京都监狱	摇篮曲（初期）、玛哈拉库卡加（初期）、迪亚拉玛（初期）、梅迪拉玛（初期）、诸神庇护（Lv44）	摇篮曲（□□△△）、玛哈拉库卡加（□□□△）、迪亚拉玛（□□□□□△△）
41	密特拉斯	密特拉（Lv33）× 狮爷（Lv35）	-	玛哈拉库卡加（初期）、玛哈芙蕾拉（初期）、烈风波（初期）、核热强化（Lv43）、芙蕾达因（Lv46）	烈风波（□□△△）、玛哈芙蕾拉（□□□△）、五月雨斩（□□□□□△△）

Lv	名称	合体范例	出现场所（解放条件）	习得技能	连击指令
42	大国主	迦温（Lv37）×亚森（Lv34）	京都监狱	赛欧（初期）、五月雨斩（初期）、玛哈塔尔卡加（初期）、念动强化（Lv46）、赛达因（Lv48）	赛欧（□□□△）、五月雨斩（□□□□□△△）
43	妖精女王	希路奇（Lv40）×迦温（Lv37）	-	玛哈拉基欧（初期）、玛哈布芙拉（初期）、玛卡加玛翁（初期）、亚基达因（Lv46）、布芙达因（Lv48）	玛卡加玛翁（□□△△）、玛哈布芙拉（□□□△）、玛哈拉基欧（□□□□□△△）
44	那伽	密特拉（Lv39）×希路奇（Lv40）	大阪监狱	拉库卡加（初期）、忘杀突袭（初期）、玛哈吉欧加（初期）、感电率UP（Lv46）、防御诀窍（Lv48）	拉库卡加（□□△△）、玛哈吉欧加（□□□△）、忘杀突袭（□□□□□△△）
45	女武神	齐格菲（Lv69）×百臂巨人（Lv46）	大阪监狱	碎脑击（初期）、血祭（初期）、攻击诀窍（Lv46）、鬼神乐（Lv48）、死亡界限（Lv50）	血祭（□□□△）、碎脑击（□□□□□△△）
46	百臂巨人	天蛾人（Lv33）×双角兽（Lv36）×高等皮克希（Lv34）	-	电光石火（初期）、塔尔卡加（初期）、强忍（Lv48）、三连倒（Lv49）、攻击诀窍（Lv51）	突击（□□△△）、电光石火（□□□△）、三连倒（□□□□□△△）
47	象头神	杰克霜精（Lv43）×瑟坦特（Lv42）	大阪监狱	芙蕾达因（初期）、金刚发破（初期）、蓄力（初期）、中治愈促进（Lv49）、强忍（Lv51）、原子火焰（Lv76）	金刚发破（□□△△）、芙蕾达因（□□□△）、蓄力（□□□□□△△）
48	妙音天女	女武神（Lv45）×双角兽（Lv44）	大阪监狱	梅迪拉玛（初期）、迪卡加（初期）、玛哈塔伦达（初期）、甘露之雨（Lv50）、迪坤达（Lv52）、迪亚拉翰（Lv54）	迪卡加（□□△△）、梅迪拉玛（□□□△）、玛哈塔伦达（□□□□□△△）
49	福图娜	女武神（Lv45）×密特拉斯（Lv41）	大阪监狱	加尔达因（初期）、玛哈塔伦达（初期）、专心致志（初期）、甘露水滴（Lv50）、极·电击识破（Lv52）、真空波（Lv72）	加尔达因（□□□△）、专心致志（□□□□□△△）
50	那伽之王	双角兽（Lv44）×花魄（Lv46）	大阪监狱	吉欧达因（初期）、玛哈斯库卡加（初期）、电击强化（初期）、玛哈吉欧达因（Lv52）、极·疾风识破（Lv53）、真理之雷（Lv75）	玛哈斯库卡加（□□△△）、吉欧达因（□□□△）、玛哈吉欧达因（□□□□□△△）
51	赛特	密特拉斯（Lv45）×木叶天狗（Lv45）	完成“黑神降世”	一枪毙命（初期）、耶加翁（初期）、玛哈斯库卡加（初期）、打击要害（Lv53）、倒地技巧（Lv55）、精神耐性（Lv61）、至高的魔弹（Lv68）	玛哈斯库卡加（□□△△）、一枪毙命（□□□△）、耶加翁（□□□□□△△）
52	鞍马天狗	杰克霜精（Lv43）×密特拉斯（Lv47）	-	灼热波浪（初期）、暗夜的闪光（初期）、加尔达因（初期）、疾风强化（Lv54）、玛哈拉坤达（Lv56）	灼热波浪（□□△△）、加尔达因（□□□△）、暗夜的闪光（□□□□□△△）
53	诺伦	密特拉（Lv50）×密特拉斯（Lv47）	大阪监狱	玛哈加尔达因（初期）、米吉多拉（初期）、迪亚拉翰（Lv54）、萨玛利卡姆（Lv56）、高级疾风强化（Lv58）、万物流转（Lv74）	烈风波（□□△△）、加尔达因（□□□△）、玛哈加尔达因（□□□□□△△）
53	巴格斯	毗舍遮（Lv40）×皮克希（Lv40）	欲望监狱	血祭（初期）、玛哈斯坤达（初期）、赛达因（初期）、恐怖机率UP（Lv55）、物理识破（Lv58）	玛哈斯坤达（□□△△）、赛达因（□□□△）、血祭（□□□□□△△）
54	莉莉丝	福图娜（Lv49）×花魄（Lv46）	欲望监狱	玛哈布芙达因（初期）、玛哈拉基达因（初期）、玛哈加尔达因（初期）、头脑劫持（Lv56）、灵魂偷窃（Lv59）	玛哈布芙达因（□□□△）、玛哈拉基达因（□□□□□△△）
55	奈比洛斯	希路奇（Lv48）×密特拉（Lv50）	欲望监狱	耶加翁（初期）、姆多翁（初期）、姆多成功率UP（初期）、高级咒怨强化（Lv58）、女巫诅咒（Lv61）	耶加翁（□□□△）、姆多翁（□□□□□△△）
56	喇叭天使	福图娜（Lv53）×希路奇（Lv48）	-	玛哈芙蕾达因（初期）、暗夜的闪光（初期）、精神耐性（初期）、急所击ち（Lv58）、三连倒（Lv60）	暗夜的闪光（□□△△）、芙蕾达因（□□□△）、玛哈芙蕾达因（□□□□□△△）
57	刻耳贝洛斯	欧特鲁斯（Lv50）×那伽之王（Lv50）	完成“咆哮的冥府看门狗”	亚基达因（初期）、百万吨袭击（初期）、玛哈塔尔卡加（初期）、敏捷诀窍（Lv58）、不屈斗志（Lv59）、高级火焰强化（Lv62）、地狱火（Lv70）	俯冲突击（□□△△）、亚基达因（□□□△）、玛哈塔尔卡加（□□□□□△△）
57	莫特	亚森（Lv53）×福图娜（Lv53）	欲望监狱	米吉多拉（初期）、玛哈拉库卡加（初期）、玛哈芙蕾达因（初期）、专心致志（Lv59）、高级核热强化（Lv62）、宇宙火焰（Lv75）	玛哈拉库卡加（□□△△）、米吉多拉（□□□△）、玛哈芙蕾达因（□□□□□△△）
58	八尺鸦	鞍马天狗（Lv52）×セト（Lv51）	生命与智慧的大树	吉欧达因（初期）、斯库卡加（初期）、迪坤达（初期）、玛哈吉欧达因（Lv59）、倒地技巧（Lv61）	斯库卡加（□□△△）、吉欧达因（□□□△）、迪坤达（□□□□□△△）
59	库·弗林	恶灵军团（Lv53）×莉莉姆（Lv55）×黑软泥怪（Lv54）	-	永眠突袭（初期）、鬼神乐（初期）、敏捷诀窍（初期）、狂怒机率UP（Lv60）、玛哈塔尔卡加（Lv62）、大治愈促进（Lv65）	永眠突袭（□□△△）、鬼神乐（□□□△）、玛哈塔尔卡加（□□□□□△△）
60	佛钮司	女梦魔（Lv54）×鞍马天狗（Lv52）	生命与智慧的大树	玛哈赛达因（初期）、耶加翁（初期）、玛卡加玛翁（初期）、念动大强化（Lv62）、超绝技巧（Lv64）、念动力（Lv74）	玛哈赛达因（□□□△）、玛卡加玛翁（□□□□□△△）
61	托尔	喇叭天使（Lv56）×安德拉斯（Lv55）	-	玛哈吉欧达因（初期）、百万吨袭击（初期）、宣战布告（初期）、高级雷电强化（Lv62）、攻击诀窍（Lv64）、崇高圣战（Lv78）	塔尔卡加（□□△△）、玛哈吉欧达因（□□□△）、百万吨袭击（□□□□□△△）
62	主天使	比利士（Lv60）×莫特（Lv57）	生命与智慧的大树	暗夜的闪光（初期）、哈玛翁（初期）、克加翁（初期）、哈玛成功率UP（Lv63）、玛翰玛翁（Lv65）、高级祝福强化（Lv67）	哈玛翁（□□△△）、克加翁（□□□△）、玛翰玛翁（□□□□□△△）
63	雪人王	杰克灯笼（Lv40）×杰克霜精（Lv40）	完成“冰雪之王现身”	布芙达因（初期）、玛哈拉坤达（初期）、冻结机率UP（初期）、防御诀窍（Lv65）、中治愈促进（Lv66）、高级冰结强化（Lv68）、大冰河期（Lv74）	玛哈拉坤达（□□△△）、布芙达因（□□□△）、玛哈布芙达因（□□□□□△△）
64	迦梨	狮爷（Lv57）×比利士（Lv60）	生命与智慧的大树	空间杀法（初期）、鬼神乐（初期）、赛达因（初期）、刹那五月雨斩（Lv65）、极·冰结识破（Lv67）、玛哈赛达因（Lv69）、念动波（Lv75）	鬼神乐（□□△△）、赛达因（□□□△）、空间杀法（□□□□□△△）
66	阿巴东	库·弗林（Lv59）×密特拉斯（Lv58）	-	死亡界限（初期）、碎脑击（初期）、玛哈耶加翁（初期）、防御诀窍（Lv67）、生还戏法（Lv69）、火神之击（Lv71）	碎脑击（□□△△）、玛哈耶加翁（□□□△）、死亡界限（□□□□□△△）
67	邪恶雪人	杰克灯笼（Lv45）×雪人王（Lv65）×杰克霜精（Lv45）	完成“阔步横行的纯真恶魔”	玛哈布芙达因（初期）、死亡界限（初期）、恶魔微笑（初期）、灵魂偷窃（Lv68）、状态异常成功率UP（Lv70）、钻石星辰（Lv72）、核热无效（Lv76）	恶魔微笑（□□△△）、玛哈布芙达因（□□□△）、死亡界限（□□□□□△△）
69	齐格菲	赛特（Lv65）×托尔（Lv65）	完成“迎击北欧的勇者”	灼热奋起（初期）、蓄力（初期）、百万吨袭击（初期）、空间杀法（Lv71）、不屈斗志（Lv73）、爆击奋起（Lv75）、神手（Lv78）	空间杀法（□□△△）、百万吨袭击（□□□△）、灼热奋起（□□□□□△△）
72	魔罗	刻耳贝洛斯（Lv70）×迦梨（Lv70）×阿巴东（Lv70）	完成“蠢动的烦恼化身”	玛哈拉基达因（初期）、一枪毙命（初期）、蓄力（初期）、玛哈耶加翁（初期）、防御诀窍（Lv75）、神手（Lv78）、仁王立（Lv80）	一枪毙命（□□△△）、玛哈拉基达因（□□□△）、蓄力（□□□□□△△）
75	爱丽丝	奈比洛斯（Lv65）×莉莉丝（Lv65）×巴格斯（Lv65）×主天使（Lv65）	-	玛哈姆多翁（初期）、米吉多拉翁（初期）、专心致志（初期）、生还戏法（Lv78）、可以为我而死吗？（Lv83）、魔术素养（Lv90）	专心致志（□□△△）、玛哈姆多翁（□□□△）、米吉多拉翁（□□□□□△△）
78	义经	齐格菲（Lv70）×荒霸吐（Lv50）×大国主（Lv50）×八尺鸦（Lv60）	-	刹那五月雨斩（初期）、勇气之击（初期）、蓄力（初期）、反抗意识（Lv81）、玛哈斯库卡加（Lv82）、倒地技巧（Lv84）、八船跳（Lv87）	五月雨斩（□□△△）、勇气之击（□□□△）
80	梅塔特隆	大天使（Lv60）×权天使（Lv60）×喇叭天使（Lv65）×主天使（Lv65）	-	米吉多拉翁（初期）、剑舞（初期）、玛哈克加翁（初期）、女巫诅咒（初期）、蓄力（Lv82）、救世主之愈（Lv85）、大天使加护（Lv90）	剑舞（□□△△）、玛哈克加翁（□□□△）、女巫诅咒（□□□□□△△）
90	路西法	邪恶雪人（Lv67）×魔罗（Lv72）×梅塔特隆（Lv80）×爱丽丝（Lv75）×义经（Lv78）	2周目	巨人之战（初期）、大燃烧（初期）、反抗意识（初期）、专心致志（Lv95）、拂晓明星（Lv96）、灼热奋起（Lv98）、叹息之暗（Lv99）	巨人之战（□□△△）、大燃烧（□□□△）、拂晓明星（□□□□□△△）

奖杯篇

奖杯总数	47	铜杯	37	银杯	6	金杯	3	白金	1

白金难度	5/10
白金所需时间	50 ～ 60 小时
在线奖杯	无
最少通关次数	无
有无可能错过的奖杯	有
奖杯 BUG 或事故	无
硬件需要	无

真正的大怪盗（白金）
解锁条件 取得所有奖杯

色欲之鸟笼，崩溃（铜杯）
解锁条件 攻陷涩谷监狱

虚荣之鸟笼，倒塌（铜杯）
解锁条件 攻陷仙台监狱

暴食之鸟笼，融解（铜杯）
解锁条件 攻陷札幌监狱

亡王之鸟笼，毁灭（铜杯）
解锁条件 攻陷冲绳监狱

愤怒之鸟笼，雾散（铜杯）
解锁条件 攻陷京都监狱

傲慢之鸟笼，瓦解（铜杯）
解锁条件 攻陷大阪监狱

人类的好朋友（铜杯）
解锁条件 攻陷欲望监狱

自己的答案（铜杯）
解锁条件 攻陷生命与智慧的大树

怪盗团复活（铜杯）
解锁条件 怪盗团再次开始活动

与过去诀别（铜杯）
解锁条件 WOLF 觉醒

心之诞生（铜杯）
解锁条件 苏菲亚之心觉醒

华丽的表演（铜杯）
解锁条件 发动 SHOW TIME

探求力量者（铜杯）
解锁条件 使用香

坚定不移的团队合作（铜杯）
解锁条件 施展 150 次总攻击打倒敌人

敏锐的洞察力（铜杯）
解锁条件 以操作角色的人格面具技能完成 300 次 WEAK 打击

魅影攻手（铜杯）
解锁条件 以幻影移动打倒 200 个敌人

追求光辉（铜杯）
解锁条件 打倒 10 个宝魔

获得方法 解锁 BAND 技能“宝石猎人”后，在警戒度 99 的迷宫中会有比较高的概率遭遇宝魔，而最终迷宫“生命与智慧的大树”遭遇宝魔的概率尤其高。

稀世的反抗者（银杯）
解锁条件 打倒猎杀者

获得方法 完成全部挑战强敌系列委托以及通关后解锁的“记忆的旅路·极”系列委托后才会开放最终挑战委托“死神的房间”，接受委托后猎杀者会在冲绳牢狱出现，击败后可获得奖杯，具体攻略方法可参看前文支线请求部分。

面具爱好者（银杯）
解锁条件 人格面具登录率达到 100%

获得方法 本作的人格面具种类不多，通过战斗获取以及对照人格面具全书一个个合成即可，不过要注意最强的 Lv90 路西法必须要进入二周目后才能合成。

最棒的伙伴（铜杯）
解锁条件 任一 BAND 技能等级达到 MAX

永恒的羁绊（铜杯）
解锁条件 所有 BAND 技能等级达到 MAX

获得方法 本作难度最高的奖杯，将所有 BAND 技能升级到 MAX，需要 BAND 等级达到 99，这个奖杯的常用方法要么是主线流程在大阪摸佛像，要么是通关 EASY 难度反复刷支线任务里的梅塔特隆等等，由于 BAND90 级以后提升会极其缓慢，因此这两个方式都极为枯燥，要消耗大量游戏时间（至少十几个小时，尤其是使用大阪摸佛像的方式还不能推进主线，主要因为一离开大阪就失去了摸佛像的机会），所以这里给大家推荐一下挑战 RISKY 难度的途径来提升 BAND 等级，因为 RISKY 难度中可以获得的 BAND 经验远多于一周目低难度，加之本作 RISKY 难度本身设置也比较有趣，想要白金又不想体验刷刷刷的枯燥生活的玩家可以选择此途径，不过由于 RISKY 难度下敌人强度没有太多提升曲线，从第一章开始就基本默认是以最高强度的水准迎接我方，因此在进入 RISKY 难度之前，还是需要适当做一做准备工作的。

秘仪执行者（铜杯）
解锁条件 使用人格面具点数强化人格面具的能力值

阴影潜伏者（铜杯）
解锁条件 施展 50 次潜行攻击打倒敌人

精锐怪盗一行（银杯）
解锁条件 所有怪盗团成员的等级达到 70 以上

获得方法 正常一周目通关时全队平均等级大概在 60 多级，利用通关后追加的请求“契约的天使 降临”来反复刷级即可。

为了伙伴（铜杯）
解锁条件 完成所有怪盗团成员的特别请求

获得方法 唯一一个在一周目时有可能错过的奖杯，必须要在离开对应城市前完成相关的特别请求，各位可以参照前文请求部分来进行攻略，全部特别请求如下：

城市	请求名	对应角色
仙台	拜托你了★甜点乐园	高卷杏
	只靠猫掌是不够的	摩尔加纳
札幌	拉面爱好者的治疗计划	坂本龙司
	渴望大口吸面的心情	苏菲亚
冲绳	冲绳艺术欣赏会	喜多川祐介
	稍微有点难度的试打热身	新岛真
大阪	爸爸是业余厨师	长谷川善吉
	买食材来亲手做料理	奥村春
	旅途最后的究极菜单	佐仓双叶

战胜者（铜杯）
解锁条件 打倒刚魔

称霸者（银杯）
解锁条件 打倒所有刚魔

获得方法 全部刚魔名称及所在位置如下，具体攻略可参照前文攻略部分的出现敌人耐性部分，可以等通关前再逐一清理。

名称	地点	弱点
绝子绝孙的熊玩偶	涉谷监狱·Bunkamachi	雷、风、咒
狡猾的蛇王	仙台监狱·西庭园	火、冰、雷
远古本能的大淫妇	札幌监狱·札幌钟楼	核、雷、念、咒
流浪的招魂师	冲绳监狱·研究所（地图中央）	火、雷、风
太阳的使徒鸟	京都监狱·稻荷大社	火、冰、核
等待乱战的骑兵	大阪监狱·茶白山	雷、祝、咒
暗穴的太阳	欲望监狱·通向欲望之路	冰、祝、咒
天界的判官	生命与智慧的大树·追求者的朝圣之路（需要通关后才出现）	风、念、核

终极王牌（铜杯）
解锁条件 获得 JOKER 的所有大师技艺

骷髅旗帜
铜杯

解锁条件 获得 SKULL 的所有大师技艺

高傲怪杰
铜杯

解锁条件 获得 MONA 的所有大师技艺

热情炎舞
铜杯

解锁条件 获得 PANTHER 的所有大师技艺

万两名刀
铜杯

解锁条件 获得 FOX 的所有大师技艺

断罪之拳
铜杯

解锁条件 获得 QUEEN 的所有大师技艺

娴熟淑女
铜杯

解锁条件 获得 NOIR 的所有大师技艺

科技奇异点
铜杯

解锁条件 获得 SOPHIE 的所有大师技艺

赎罪爪牙
铜杯

解锁条件 获得 WOLF 的所有大师技艺

妙手怪盗一行
金杯

解锁条件 获得全体成员的所有大师技艺

获得方法 要尽快解锁一名角色的大师技艺就要多主控该角色杀敌、使用技能、发动 SHOWTIME 等，因此全程勤换人即可，基本上一个迷宫的流程全程操控一名角色来打完的话，基本就可以将这名角色的 4 个大师技艺全刷出来。

伸手助人
铜杯

解锁条件 完成请求

有求必应者
铜杯

解锁条件 完成 50 种请求

道具扫荡者
铜杯

解锁条件 获得 200 个监狱的拾获道具



菜鸟厨师
铜杯

解锁条件 制作料理

老练厨师
铜杯

解锁条件 制作 12 种料理

获得方法 全部料理总共 19 种，只需制作其中 12 种即可，注意部分食材只能通过线上购物来购买（部分食材需要先完成请求后才会追加在线上购物的列表中），以下是全食谱入手方法（错过也没事，后面可以通过线上购物以较高的价格购入）

编号	食谱	入手场所
1	卢布朗的咖喱	剧情固定
2	卢布朗的咖啡	剧情固定
3	炖牛舌	仙台“牛舌餐厅·独眼”
4	鲑鱼亲子炊饭	仙台“Cafe Blue”
5	味噌拉面”	札幌“札幌 No.1 拉面”
6	海鲜盖饭	札幌“海胆螃蟹鲑鱼卵”
7	成吉思汗羊肉	8/11 和杏对话
8	京都风卢布朗咖喱	剧情固定
9	冲绳面	冲绳“HAISAI 好吗”
10	冲绳杂炒	8/18 和双叶对话
11	山羊汤	冲绳“便当·普久原”
12	满满炸串	8/24 和祐介对话
13	大阪烧	大阪“福福”
14	大阪寿司	大阪“和和屋”
15	螃蟹寿喜烧	大阪“螃蟹帝国”
16.	京都家常菜	完成请求“买食材来亲手做料理”
16	牛排	完成请求“阻止社员暴动！”
17.	究极卢布朗咖啡	完成请求“残留在大树的愿望”
18.	究极卢布朗咖喱	完成请求“怪盗修养特别编 2”

勿失良机
铜杯

解锁条件 购买限時特卖商品

获得方法 需要先在 BAND 技能里解锁对应技能，秘密基地的线上购物才会开启限时特卖功能。

旅行的回忆
铜杯

解锁条件 获得露营车的室内装饰

获得方法 每个城市都会通过和队友对话获得一个装饰品，最早可以在打完仙台后和祐介对话获得（在京都从长谷川茜处获得的油纸伞为剧情强制入手）。

宝藏猎人
铜杯

解锁条件 开 50 次宝箱

不容后悔
金杯

解锁条件 以难易度 RISKY 开始重复遊玩

获得方法 击破猎杀者后即可开启“RISKY”难度，这也是《P5S》中的最高难度，本作并没有强制要求玩家 RISKY 通关的难度奖杯，但是游玩 RISKY 难度也是获得“永远的羁绊”这个本作最麻烦的奖杯的有效途径之一，推荐大家尝试。







文编 水无月、仲夏 美编 咕噜

虽然《女神异闻录 5 皇家版》在新增内容方面存在一些争议，但是对于没有玩过原版《女神异闻录 5》的玩家来说，还是有绝对一玩的价值，本辑《PlayStation 专门志 Pro》也为大家奉上这篇攻略，由于原版《女神异闻录 5》已经制作过非常详细的攻略，加上本次《女神异闻录 5 皇家版》白金难度极度简化，本着尽可能实用的原则，本篇攻略为大家提供各种新增要素及攻略技巧的介绍，希望大家喜欢。

通关时间：80~100 小时
白金时间：80~100 小时

PS4

女神异闻录 5 皇家版		Atlus	
PERSONA 5 THE ROYAL		角色扮演	中文版
2019 年 10 月 31 日	本地 1 人	无对应周边	
售价为 438 港币			

资讯汇聚
聚焦国行
特别企划
奖杯珍藏
深度特攻 WALKTHROUGH

操作介绍

PS4 键位	功能（日常生活）	功能（殿堂探索）	功能（战斗）
左摇杆	移动角色	移动角色	-
右摇杆	移动视角	移动视角	移动视角
触摸板	打开快捷操作面板	-	-
方向键↑	-	-	射击武器攻击 / 移动光标
方向键↓	-	-	战况确认 / 移动光标
□	查看短信 / 查看具体信息	快捷操作	使用道具
△	菜单 / 缩放地图	菜单 / 缩放地图	使用技能
○	确认	潜行 / 攻击	确认 / 近接武器攻击
×	取消	取消	取消 / 防御
L1	-	-	查看敌人信息
L2	使用第三只眼	使用第三只眼	作战指示
L3	查看文本记录	-	-
R1	打开地图	打开地图	建议操作
R2	-	配合左摇杆进行冲刺	-
OPTIONS	存档 / 快进对话	存档	RUSH

关于本作与原版的区别

在谈及本作的具体内容前，还是花一点篇幅来讲讲本作和原版的具体区别吧。当然，系统介绍部分将会无论新旧统一对所有系统要素统一进行讲解，但碍于篇幅限制以及本作极其庞杂的要素，还是不得不做一些的取舍。所以本攻略的系统介绍会将更多的关注点放在本作新增的内容上，对于那些与原版无异的部分则会相对简短一些。受本作截图及流程设计限制，本攻略部分截图来自日文版，不过不影响玩家阅读和使用攻略，望谅解。

给第一次接触《P5》的玩家

因为本作在定义上算是“强化版”而非所谓的“续作”，所以在内容上算是原版的补完，比较像是《女神异闻录 3 携带版》与《女神异闻录 3》，《女神异闻录 4 黄金版》与《女神异闻录 4》之间的关系，可以简单粗暴地将本作理解为原版的上位替代版。原版有的内容本作不但尽数收录，更在其基础上新添了各种内容，并对细节操作做出了更人性化的改动。

一句话结论：如果不考虑价格因素的话（毕竟本作还挺贵的），已经没有任何必要再回头玩原版，直接从这一作开始即可。



给已经玩过《P5》的老玩家

如过是拥有前作存档的玩家，可以在本作开始后获得数个恢复道具以及 50000 元作为特典，需要玩家自行点击房间入口左手处的架子获取（若在商店购买了 DLC 也需要在此处获取）。除此之外便再无其他的可继承要素，既不能跳过直接已读剧情，也不能继承主角属性与协助人（以下简称 COOP）等级等要素，请务必注意。以下是几个重点新增内容：

●更优的画面：或许是舍弃了老旧的 PS3 平台，本作的不少场景都要更为明亮，可观察到的模型细节也更为丰富。此外还支持 PS4 Pro 的高画质功能。

●新人物与新 COOP：新人物芳泽霞以及丸喜拓人，前者对应新 COOP 信念，后者对应新 COOP 顾问官。其中芳泽霞作为可操纵角色在主线流程中也占有很大席位，从宣传上来说也算是官方“钦定”的女主角，可以说她的登场算是本作的一大玩点所在。原有 COOP 人物，也会在每次 COOP 等级升级后追加一段简短的剧情。

●立绘修改：芳泽霞和丸喜拓人这两位新角色不必多说自然是有新立绘的。而以怪盗团诸位伙伴为首，不少旧角色的立绘都做出了些许调整，比如面具位置调整、面部阴影调整等，个别还有分辨率上的提升（体感）。此外差分立绘的数量也有所增加。

●新背景音乐：音乐一直以来都是“《女神异闻录》系列”的卖点，本作自然是不会放过这个噱头，新添了多首带演唱的背景音乐，包括但不限于战斗以及生活。当然喜欢原版 BGM 的玩家也不必担心，以战斗 BGM 为例，新旧两首会交替出现，不会出现旧 BGM 完全消失的情况。

●新区域：新增可前往区域吉祥寺以及配套的新设施，以及新约会地点中野和品川。

●战斗系统微调：整体而言战斗系统还是原来那一套，只在细节部分进行了微调，具体调整内容可以参考后文的“战斗系统部分”。

●主线流程调整：包括但不限于新的支线、殿堂等。除了追加的第三学期外，还对原来主线前期稍有拖沓的流程进行了某种程度的压缩，但仍然很长。此外以明智吾郎为首的人物新剧情也是一大看点。

●新人格面具以及人格面具特性：之前所有可操纵伙伴的人格面具都会拥有新的形态，而部分迷宫中也会出现原版未曾出现过的全新人格面具（但数量并不多）。此外新旧所有的人格面具都会追加一个特性系统，在满足一定条件后即可获得对应的强化效果。

●迷宫调整：因为追加了新的潜行动作和隐藏房间，每个迷宫的地图也进行了微调并追加了新的解谜，但变化并不算大。此外每个迷宫的最终 BOSS 战也进行了相应的修改，除了新招式外，演出效果也得到了强化。





战斗系统

潜行

既然是怪盗，那大摇大摆地行动自然是行不通的。在墙边 / 墙角按下〇键即可迅速进入潜行状态，向着下一个墙边 / 墙角按下〇键能快速移动到该地点。一般来说只要玩家仍处于潜行状态中，即便敌人就站在身前也不会被发现。在潜行状态下的攻击只要成功了固定都是先制攻击，能保证全队四个人都先于敌人行动。

而本作还新增了两种动作——钩绳动作和紧急回避。只要在主角左手亮蓝光时按下 L1 键即可利用钩绳瞬间移动到高处，但注意必须要将视角对准了指定地点后才可使用。所以如果在殿堂里找不到前进的道路时，不如主动钻进一些角落然后不停转动视角，看看左手有无亮光。在“信念”COOP 到达 4 级后，还可以利用钩绳远距离攻击敌人以达到先手效果，并有概率附带晕眩效果，非常实用。

在“信念”COOP 到达 2 级后解锁紧急回避。在殿堂被敌人发现时，可以敌人攻击的一瞬间按下 × 键进行紧急回避，再接一个〇键还可以反过来攻击对方取得先手。总的来说算是一个不怎么重要，但偶尔也可以用来玩玩心跳的功能。



▲因为钩绳动作的出现，殿堂的地图设计也随之发生了改变。

弱点打击、倒地与总攻击

打开人格面具的信息一览后不难发现，每个人格面具都有不同的属性耐性和弱点，具体分为物理、射击、火焰、冻结、雷电、疾风、念动、核热、祝福以及咒怨共 10 种。只要以对应的弱点属性攻击命中，就可以令敌人强制倒地并再行动一回合（即 1 MORE），已经倒地的敌人无法再次触发 1 MORE。但是打击弱点并不是唯一一个可以使敌人倒地的手段，TECHNICAL 以及暴击都可以达到类似的效果，在面对个别无弱点的敌人时可以考虑这两招。

而只要将所有敌人击倒，就可以释放威力巨大的无属性全体 AOE——总攻击（HOLD UP），即便面对拥有全属性抗性的宝魔也能造成可观伤害。总攻击的伤害与参与攻击的队员数量成正比，陷入异常状态、倒地、战斗不能的队友不能参加总攻击，最少参与人数为两人。而只要主角无法参与，则无论是谁都无法发起总攻的指令。

而既然有对某属性的弱点，自然也会有对某属性抗性，抗性从低到高分别为耐性→无效→反射 / 吸收。尤其是反射以及吸收，甚至已经反过来危害到玩家了，在面对拥有这类抗性的敌人时务必仔细斟酌攻击手段。



▲若能以总攻击击杀所有敌人，还可以看到一张很 Cooooooooool 的插画。

异常状态与 TECHNICAL

利用特定技能命中处于特殊状态时的敌人即可触发 TECHNICAL，所造成的伤害将有明显提升，运气好更是能将敌人直接击倒。在面对无弱点敌人或者自身无法有效打击敌方弱点时，TECHNICAL 的重要性就体现出来了。而相较原版，本作敌人的异常状态耐性明显下降了不少，再配合人格面具的特性加成，睡眠和遗忘等效果的命中率非常可观。

只要阅读了本作新增的书籍《撞球技巧大开窍》，可以将 TECHNICAL 的等级上限开放至三级，并通过游玩撞球升级。每提升一级除了会提高 TECHNICAL 的伤害外，还能提高击倒敌人的概率，效果非常强劲，建议多加利用。同样阅读本作新增的书籍《解心新书 · 乱》还可以增加触发 TECHNICAL 的方式，和前者相比重要性就没有这么高了，毕竟只要主角准备一个念动属性技能就可以通吃。两本书的具体获取方式可以参考系统“阅读书籍与 DVD 鉴赏”部分。

TECHNICAL 等级	效果
1	提高伤害（中）
2	提高伤害（大）
3	提高伤害（特大）+ 敌人倒地概率提升
4	提升伤害（超大）+ 敌人一定倒地

异常状态	效果	可触发 TECHNICAL 的属性攻击
燃烧	每回合结束时受到伤害	疾风、核热
冻结	无法行动	核热、物理攻击（包括射击）
触电	无法行动，且被近身攻击时传染	核热、物理攻击（包括射击）
晕眩	攻击的命中率大幅度下降	除无效与吸收外的任意攻击
睡眠	无法行动，每回合结束时恢复一定量 HP 和 SP	除无效与吸收外的任意攻击
混乱	会擅自进行不利于我方的行动	念动、射击、疾风
恐惧	高概率无视指令，且有可能直接逃离战斗	念动、冰结
狂怒	攻击力变为原来的两倍，同时防御力降低至原来的一半，只能自动使用近身攻击	念动、火炎
绝望	无法行动，每回合失去一定量的 SP，如果长时间不解除则 HP 将直接归零	念动、咒怨
洗脑	会擅自攻击己方成员，或者恢复敌人的血量 / 强化敌人	念动、祝福
饥饿	给予的伤害大幅度降低	-
遗忘	无法使用技能	念动、电击



换手

将敌人击倒触发 1 MORE 后，可以将当前的行动机会让给另一位队员，并对第二个队员的攻击力和回复力都进行强化，每个队友只能换手 1 次即最多只能 4 次。强化的幅度非常可观且效果可以叠加，推荐在战斗时多加利用，有的时候取消总攻击改用换手可以获得更大的收益。

本作中换手不再需要提升相应角色的 COOP 等级，新角色入队便可马上开始使用。此外还可以在吉祥寺的飞镖 & 撞球中通过与队友玩飞镖游戏来提升换手的强化效果，一开始为等级 1，满级为 3。正常每玩一次升一级，但如果可以将分数在结束时刚好控制在 0 则可以一次升两级。推荐在主角最后一轮时将分数控制在 20 上下，再在稍后的对话中选择类似“接下来就拜托你了！”“加油，别紧张！”等鼓励的选项。与打棒球一样，可以通过阅读专门的书籍《跟职业选手学飞镖技巧》，学习在丢飞镖时开启第三只眼。

换手等级	效果
1	伤害提升（小）
2	伤害提升（中）+HP 恢复（小）
3	伤害提升（大）+HP 恢复（中）+SP 恢复（小）



SHOW TIME

本作新追加要素，随着剧情推进逐渐解锁，看到红色提示后按下触摸板即可释放对敌单体的无属性大伤害攻击。虽然演出效果很夸张，实际上就是单纯的双人技，释放时不必两个人同时在场，只要有一个就够了。双人技随机触发，玩家无法选择具体的出现时机，所以最多只能锦上添花而做不到雪中送炭。

值得一提的是，当触发 SHOW TIME 提示时，有很小的概率会出现无法使用换手的 BUG，而提示本身不可取消，如果在急需恢复系角色救场时出现提示会非常麻烦，请务必注意。



对话交涉

将敌人全数击倒后，可以选择与某一目标进行对话交涉，从而获得金钱、道具甚至是眼前的敌人。选择“把力量借给我”这一项后开始与人格面具的对谈，只要答案符合对方心意即可将其力量收为己用，如果交涉决裂则重返之前的战斗，还有可能召唤出新的敌人。答案正确时会有音符提示，答案不上不下时提示汗水，答案错误则提示生气。两次音符必定成功，两次生气必定失败，剩下的情况就要看脸走概率了。不同的人格面具所提出的问题会有很大的差异，答案自然也不尽相同，所以回答时应顺着对方的性格进行对话，具体可以参照下表。

此外本作还追加了些许原版没有的对话选项，但处理方式仍然不变。

选择“要钱”和“要道具”，则可分别获得金钱和道具，具体获得什么道具和多少金钱则是随机的。有时濒死敌人也会主动与玩家对话，这时无论选什么选项都能直接成功。

注意，当敌人处于冻结、触电、混乱、睡眠状态时，无法发动对话。

性格	喜欢的回答	讨厌的回答
开朗	爆笑	认真、暧昧
懦弱	温柔	暧昧、爆笑
性急	认真	暧昧、温柔
阴沉	暧昧	认真、爆笑



欲石与特殊房间

每个殿堂都会有三个特殊房间，房间内固定会有一个名为“欲石”的道具，集齐每个殿堂的 3 个欲石可以合成一个效果不错的饰品。而获得欲石的瞬间还会给队伍的每个成员回复少量 SP，虽然后期倒无所谓这点蚊子肉，但对前期的迷宫探索非常有帮助的。按下 R1 键打开地图，可以在屏幕左下角直接看到已经在当前迷宫获得了几个欲石。一般而言欲石房间都会在一些岔路上，所以如果在探索的过程中发现了明显偏于正路的小道，不妨主动前去看看。

成功攻略该殿堂后之后，可以将合成的饰品交给位于印象空间的约瑟后，还可以将饰品的效果进一步强化。如果通关后殿堂消失，而里面的欲石又没有拿完的话，事后同样可以在约瑟处用花买回来，每个需要 400 花。



凶魔

本作新追加要素，迷宫中偶有出现的特殊怪物。凶魔通常没有独立的模型，而是当前迷宫某个小怪换色版本，弱点也与原本的小怪一样，只是血量会稍微多一点。它们不会主动攻击，但一旦遭受到任意攻击后便会对玩家进行强力的反扑攻击。而凶魔被击败，除了会掉落道具（包括部分稀有道具）和“XXX 的老旧防具”外，还会自爆并对场上其他敌人造成大量伤害。如果当前压力不大或对自己队伍的输出有自信的话，推荐见面就将其优先秒杀，可以节省大量时间。获得的“XXX 的老旧防具”，也可以在吉祥寺的古着店换成钱或积分。



印象空间与支线任务

在设定上为“大众的殿堂”，实际上就是一个为了方便玩家刷钱刷级，而专门设计出的一个可以随时随地进入的战斗区域罢了。整个印象空间分为多层，并随流程的推进而逐渐解锁。而每一层的地图都为随机刷新，既每次进入都不一样，但鉴于每层的地图都偏小所以也不太需要担心迷路的问题。每一层会出现的敌人种类都不同，在合成人格面具时遇到瓶颈的话，可以来这里寻找素材。此外天气也会影响印象空间中的敌人，比如在外面下雨或下雪时，战斗结束后获得的无论是数量还是质量都会有所上升，其他特殊天气的具体影响可以参考下表。

而发布的支线任务也大多要在此完成，内容则基本是“进入 XX 层击

败 XX 敌人”。因为奖励丰厚，而且不少支线任务的完成状况都与 COOP 等级的提升挂钩，所以有空的话不妨进入印象空间主动清理掉这些提交给怪盗团的委托。此外，得益于约瑟商店的加入，本作刷钱刷级的效率有了一个明显的提升，具体内容可以参考下文“约瑟的商店”部分。

会对印象空间产生影响的特殊天气	可能出现的时间段	对印象空间的影响
花粉预警	5 月 9 日 ~6 月 2 日	巡逻的敌人警戒性下降，同时对话的内容发生变化
梅雨	6 月 13 日 ~7 月 6 日	下雨的日子变多的一段时间，但具体影响与正常下雨天无异
局部豪大雨	7 月 27 日 ~8 月 27 日	雨天影响效果加强，同时上锁宝箱的出现率提升
热岛效应	7 月 26 日 ~8 月 30 日	敌人有一定概率自动进入燃烧状态，同时对话的内容发生变化
热带夜	7 月 30 日 ~8 月 30 日	
流感预警	11 月 13 日 ~12 月 9 日	敌人有一定概率自动进入绝望状态，同时对话的内容发生变化
寒流	1 月 26 日、1 月 27 日	敌人有一定概率自动进入冻结状态，同时对话的内容发生变化

战斗心得

●打击弱点与 1 MORE 为重中之重：1 MORE、换手、总攻击……不难发现本作的多个战斗系统其实都建立在“击中弱点”的基础之上，所以平时调整队伍时应准备尽可能多的各属性技能，以覆盖全部弱点，不足的部分由主角一人补上。打击弱点使所有敌人倒地→利用总攻击收尾，这套做法算是清理效果时最高效的方法。但最大的机会亦是最大的弱点，敌人在攻击我方弱点时同样可以使用 1 MORE，连续的猛攻下玩家很容易灭队。

●TECHNICAL 地位大幅度上升：经过本作的加强之后，已经没有不用 TECHNICAL 的理由了，玩家在面对无弱点敌人时的游戏体验大幅度上升。尤其是一些弱点属性刁钻的中 BOSS，推荐用遗忘或者混乱封锁行动，再使用属性攻击强化输出，建议在可以进入吉祥寺后优先进行这方面的强化。

●活用枪械攻击：随着子弹的补充机制修改，本作的枪械实用性大涨，枪械以及射击强化的相关 COOP 的地位都大幅度上升。推荐在有钱时优先更换射击武器，即便敌人没有射击属性弱点也可以强行打伤害，在前期技能不多的情况下更是效果拔群。

●SP 的余量决定了你可以一次走多远：在每个殿堂的探索过程中，最理想的莫过于第一次探索便直接走到终点，隔天发布预告挑战最终 BOSS，两天之内直接攻略一个殿堂，之后该干嘛干嘛。而因为要频繁释放技能打击弱点，所以 SP 的消耗量无论在前中后期自然都是居高不下。所以合理温存宝贵的 SP（尤其是主角的），并寻找一个能高效恢复 SP 的手段则显得尤为重要。比较理想的方式是利用 COOP“死神”“女皇”和“教皇”的能力，“死神”在等级达到 7 后可半价购买“大气功贴”，每回合结束自动回复 7 点 SP。“女皇”可以在学校房顶种植能大量回复 SP 的蔬菜，但对灵巧有不小的要求，届时流程也已接近终盘，建议提前做些准备。“教皇”则允许玩家制作能回复 SP 的咖啡以及咖喱，必要时可以让女仆代劳。而本作新增约瑟的商店内也可以换取不少的 SP 恢复道具，建议备上几个以防不时之需。



天鹅绒房间相关

合体人格面具

相对于前作，本作没有在人格面具合成方面做出太大改动，只在一些细节操作上做出了修改。比如在多体合成时，如果身上没有指定素材面具但人格面具全书里有，则可以自动花钱购买。人格面具的合成分为二体和集体合成。二体可以将任意两个人格面具进行合成，集体合成则是必须使用三个以上的指定人格面具合成。集体合成中的不少人格面具都非常实用，如果能弄到材料的话不妨主动尝试一下。比如 30 级解锁的猫将军，无论是数值、技能还是耐性都非常出色，是笔者最爱用的几个人格面具之一。

而合成出来人格面具，还将按照所属的 COOP 等级获得经验值加成，COOP 等级越高合成后获得的经验值也就越多，一般都有赖于此。一般来说除非是准备用至通关的顶级人格面具，否则没有必要花费太多精力和时间给它们升级。发现当前人格面具等级跟不上迷宫进度时，直接合一个更高级的往往更有效率。

以下为人格面具的二体合成表，如果准备瞄准指定 COOP 进行合成的话不妨参考下表。与以前相比新增了“信念”“顾问官”两个 COOP。

人格面具二体合成表

	愚者	魔术师	女教皇	女皇	皇帝	教皇	恋爱	战车	正义	隐士	命运	力量	刑死者	死神	节制	恶魔	塔	星	月	太阳	审判	信念	顾问官	
愚者	愚者	死神	月	刑死者	节制	隐士	战车	月	星	女教皇	信念	死神	塔	力量	教皇	节制	女皇	魔术师	正义	正义	太阳	顾问官	教皇	愚者
魔术师	-	魔术师	节制	正义	信念	死神	恶魔	女教皇	皇帝	恋爱	正义	愚者	女皇	隐士	战车	教皇	节制	女教皇	恋爱	教皇	力量	力量	月	魔术师
女教皇	-	-	女教皇	皇帝	女皇	魔术师	命运	教皇	死神	节制	魔术师	恶魔	死神	魔术师	恶魔	月	刑死者	隐士	教皇	战车	正义	正义	信念	女教皇
女皇	-	-	-	女皇	正义	愚者	审判	星	恋爱	力量	隐士	信念	女教皇	愚者	信念	太阳	皇帝	恋爱	命运	塔	皇帝	魔术师	刑死者	女皇
皇帝	-	-	-	-	皇帝	命运	愚者	信念	战车	教皇	太阳	塔	恶魔	隐士	恶魔	正义	星	恋爱	塔	审判	女教皇	女教皇	恋爱	皇帝
教皇	-	-	-	-	-	教皇	力量	星	刑死者	顾问官	正义	愚者	太阳	战车	死神	刑死者	审判	塔	女教皇	恋爱	信念	女皇	正义	教皇
恋爱	-	-	-	-	-	-	恋爱	节制	审判	战车	力量	死神	顾问官	节制	力量	月	女皇	信念	魔术师	女皇	刑死者	塔	塔	恋爱
战车	-	-	-	-	-	-	-	战车	月	恶魔	顾问官	隐士	愚者	恶魔	力量	节制	命运	月	恋爱	女教皇	-	恋爱	太阳	战车
正义	-	-	-	-	-	-	-	-	正义	魔术师	皇帝	顾问官	恋爱	愚者	皇帝	愚者	太阳	女皇	恶魔	刑死者	-	刑死者	皇帝	正义
隐士	-	-	-	-	-	-	-	-	-	隐士	星	教皇	星	力量	力量	女教皇	审判	力量	女教皇	恶魔	皇帝	审判	信念	隐士
命运	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	命运	信念	皇帝	星	女皇	教皇	刑死者	恶魔	太阳	星	塔	顾问官	审判	命运
力量	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	力量	节制	教皇	战车	死神	信念	月	魔术师	月	-	星	女皇	力量
刑死者	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	刑死者	月	死神	命运	隐士	正义	顾问官	教皇	星	恶魔	星	刑死者
死神	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	死神	刑死者	战车	太阳	顾问官	教皇	女教皇	-	愚者	魔术师	死神
节制	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	节制	愚者	命运	太阳	顾问官	魔术师	隐士	隐士	愚者	节制
恶魔	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	恶魔	魔术师	力量	战车	隐士	恋爱	战车	战车	恶魔
塔	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	塔	顾问官	隐士	皇帝	月	死神	死神	塔
星	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	星	节制	审判	命运	节制	太阳	星
月	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	月	女皇	愚者	太阳	节制	月
太阳	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	太阳	死神	皇帝	命运	太阳
审判	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	审判	命运	恶魔	审判
信念	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	信念	女教皇	信念
顾问官	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	顾问官	顾问官

资讯汇聚
聚焦国行
特别企划
奖杯珍藏
深度特攻 WALKTHROUGH

绞首刑和电气椅子处刑

两个没有改动的旧系统。绞首刑可以将某一人格面具作为祭品献上，转换成经验值加入到另一人格面具上。祭品的等级越高可获得的经验值也会越多，若两者是同一 COOP 还可以获得额外经验值加成。电气椅子处刑则可以将人格面具转换成道具，算是入手技能卡片的一大途径。

合体警报

本作新追加要素。如果在战斗结束后，出现了一个红色的门以及相应的文字提示，即代表天鹅绒房间此时正出现合体警报。在这时进行合成则必定会出现合体错误，失误一次过后警报关闭。合体错误会让合成出来的人格面具大幅度偏离原来的指定目标，具体有哪些数值将会发生变化可以在屏幕右下角进行查看，包括但不限于数值大幅度上升、技能变化。

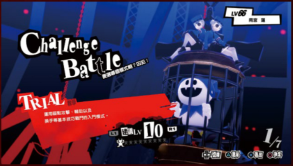
其实合体警报与原来的“鹰钩鼻事故”差不多是一码事，只不过调整了下出现概率。但从笔者的经验来看，大多数时候合出来的都是些不堪一用的二流货色，刮到奖的概率还是偏低的。而合成这个动作本身不可逆，如果不想承受失败后的结果可以提前留个存档，或干脆和双胞胎对话手动取消掉警报。



挑战关卡

本作新追加要素。在天鹅绒房间内与双胞胎对话可以进行比普通战斗更难的挑战关卡战斗，胜利后可以获得丰厚的报酬。进入战斗后会将全部队员的状态回满，退出战斗后则会将状态回调至战斗前，所以无需额外补血补 SP，进去直接开战就行，但使用过的道具还是会被消耗掉。与一般战斗不同的是，挑战关卡追求的并不是“胜利”而是“分数的高低”，只有达到指定分数后才能算作通关。玩家的任何一次行动都会获得分数，如果按照指定要求行动的话还有分数的倍率加成，反复利用倍率加成堆高分数是完成挑战的核心秘诀。完成每一关最高一级的挑战后，解锁下一关。

说实话等级高了之后再掉头打低级的挑战反而不方便，伤害太高将怪物秒杀后可做的选择反而会被压缩，将人格面具换来换去颇为麻烦。推荐在达到推荐等级后就开始着手处理，后期再拿低等级的报酬也没什么意义。此外还可以在 PS Store 中购买 DLC 解锁额外的挑战关卡，而购买“最棒的客人”后还可以与《P3》和《P4》的男主角一较高下。



隔离监禁

在“力量”COOP 达到等级 3 以后解锁，玩家可以将任意人格面具送入监禁室中关禁闭，并让其获得弱点属性对应的耐性技能。所需的监禁时间与该人格面具的 COOP 等级挂钩，等级越高所需时间越短，最长大概要 5 天，最短隔天便可以取出。而本作新追加道具“香”，可以对监禁室内的人格面具使用提升它们的基础数值，一天只可使用一次。在吉祥寺的香品店和约瑟的商店中都可以购买到“香”。

特别刑责

本作新追加要素。或许是为了弥补原版双胞胎个（双）人剧情较少的问题，本作特别推出了这个名为特别刑责的事件，如果玩家在剧情中特意选一些“骗小孩”的选项，还可以看到非常有意思的反应。在时间到了之后，与天鹅绒房间门口的双胞胎对话，她们会要求玩家带其去某个地点体验生活。虽然给出的描述非常模糊，但只要主角曾经去过一次该设施，触发事件后就会自动前往。

每次事件都要花费一次自由行动的时间，但事后会给予玩家不少实用技能卡，回头记得去佑介那里先复制一下。

顺序	触发时间	目标地点	可获得技能卡
1	6月6日	涉谷·大爆炸汉堡	玛哈垃基、玛哈布芙
2	6月7日	涉谷·电影院	芙雷、赛
3	6月15日	涉谷·健身房	建言、反击
4	6月21日	神田·教会	萨玛利卡姆
5	7月26日	品川·水族馆	玛哈斯库卡加、玛哈斯坤达
6	7月26日	浅草·晴空塔	塔尔卡加、拉库卡加、斯库卡加
7	8月30日	三浦海岸	中级成长
8	9月3日~9月29日	秋叶原·女仆咖啡厅	提特拉加、迪坤达、迪卡加
9	9月1日	埋浜·戴斯德尼乐园	提特拉康
10	10月1日~11月3日	上野·美术馆	大治愈促进
11	11月24日	四轩茶屋·卢布朗咖啡店	超反击
12	12月1日~12/21日	涩谷·车站地下商场	灼热奋起
13	1月13日	四轩茶屋·自己的房间	不屈斗志

其他系统

人格指数

玩家会有一个五芒星的人格指数图，知识、勇气、灵巧、体贴、魅力五种，从低到高总共分 5 个等级。当然，这个人格属性并不会对战斗产生直接影响，主要还是起一个对日常活动的限制。比如，新岛真的 COOP“女教皇”要求知识达到等级 3 以上。

而想要提升这些指数自然也要依靠日常生活中的各项活动，以下是各指数较为推荐的提升方式，那些只能提升一次的就不记入表中了。



人格指数	行动	正常情况下的提升量	备注
知识	在图书馆学习	♪♪	雨天 + ♪♪♪。通关鸭志田殿堂前知识 + ♪，但勇气 + ♪♪
	在咖啡店学习	♪♪	雨天 + ♪♪♪。
	在家庭餐厅学习	♪♪	雨天 + ♪♪♪。根据点餐的不同还可以额外增加其他指数
	上课时正确回答问题	♪	-
	受邀与伙伴一同学习	♪♪♪	仅有考试前的一段时间会触发
	咖啡店里的填字游戏	♪♪♪	-
	挑战巨大汉堡	♪~♪♪♪	具体获得量视乎玩家当前的人格指数而定，失败也能获得一定量
	玩撞球	♪♪	额外增加在场同伴的好感度
	阅读书籍	♪♪♪	-
	观看 DVD	♪♪♪	-
	喝下鱼介青汁	♪	仅在周日的涉谷·地下通道有售，青汁类型会不停轮换
勇气	在洗澡时泡昏头	♪	-
	挑战巨大汉堡	♪~♪♪♪	具体获得量视乎玩家当前的人格指数而定，失败也能获得一定量
	阅读书籍	♪♪♪	-
	观看 DVD	♪♪♪	-
	观看电影	♪♪♪	-
	喝下极苦青汁	♪	仅在周日的涉谷·地下通道有售，青汁类型会不停轮换
灵巧	制作潜入道具	♪♪	被摩尔加纳称赞时 + ♪♪♪
	在牛丼屋打工	♪♪	点单全部正确的话 + ♪♪♪
	玩飞镖游戏	♪♪	额外增加在场同伴的好感度
	挑战巨大汉堡	♪~♪♪♪	具体获得量视乎玩家当前的人格指数而定，失败也能获得一定量
	阅读书籍	♪♪♪	-
	观看 DVD	♪♪♪	-
	喝下活性青汁	♪	仅在周日的涉谷·地下通道有售，青汁类型会不停轮换
体贴	照顾观叶植物	♪~♪♪♪	增加量视乎给予的荣养剂，每 15 天可添加一次
	在花店打工	♪♪	点单全部正确的话 + ♪♪♪
	在酒吧打工	♪♪	根据周日来访的客人不同还可以增加其他指数
	阅读书籍	♪♪♪	-
	观看 DVD	♪♪♪	-
	在咖啡店进行大扫除	♪	佐仓惣治郎好感度 +1
	喝下温泉青汁	♪	仅在周日的涉谷·地下通道有售，青汁类型会不停轮换
魅力	洗澡	♪♪	若是周日的药浴或者雨天的话 + ♪♪♪
	考试获得好成绩	♪♪	排名前十或者排名前列的话 + ♪♪♪
	挑战巨大汉堡	♪~♪♪♪	具体获得量视乎玩家当前的人格指数而定，失败也能获得一定量
	在女仆咖啡厅点单	♪♪	根据选项不同还可以增加其他指数
	阅读书籍	♪♪♪	-
	观看 DVD	♪♪♪	-
	喝下美肌青汁	♪	仅在周日的涉谷·地下通道有售，青汁类型会不停轮换



阅读书籍与 DVD 鉴赏

读书算是游戏当中相对稳定且高效的人物属性获取方式了，平时读书可以在咖啡店的吧台和学校图书馆进行。如果运气好，说不定还可以在地铁上找到座位读书或者在课堂上溜号读书（需要 COOP 等级支持）。所以即便目前没有读书的计划，推荐也还是至少在身上带数本没有读完的书，以有效利用这部分时间。虽然本作取消了书籍方面的收集奖杯，但是增加了数本新书，其中不少还与新系统挂钩，可以关注一下。其中速读术非常重要，建议尽早阅读，而且进了 7 月不久就是暑假，之后再想进入图书馆就要等到 9 月 1 日了。

DVD 的话需要在涉谷·中央大街的 DVD 出租店进行租借。与原版不同的是，本作只要花 4800 元即可成为年费会员，在很长一段时间内都可以免费租借，推荐买一个。

新书籍名称	入手方法	阅读完成后的效果	阅读次数	备注
因数分解学习法	吉祥寺·以物易物处交换	学习后获得人格指数提升 1 点	1	交换用的军粮 MRE，可以在涉谷的武器店入门右手处的自动贩卖机花 800 元购买。此书的交换时间限定在 7 月 26 日 ~7 月 30 日。
天天水族馆	涉谷·太平堂书店购买	解锁新的约会地点品川	1	明智吾郎会邀请主角前往水族馆并解锁该地点，仅从实用性考虑的话没有特地购买并阅读的必要
撞球技巧大开窍	涉谷·车站地下商场购买·运动用品店	需要玩过至少一次撞球	1	-
图解·顿悟速读术	学校·图书室	一次阅读可以完成两次进度	1	需要 7 月 1 日之后才可借阅
震撼人心的摄影技巧	新宿·日乃国屋书店购买	观看电影和 DVD 后获得人格指数提升 1 点	1	-
物品制作入门	新宿·日乃国屋书店购买	潜入道具的制作次数 +1	1	需要制作过至少一次潜入道具
跟职业选手学飞镖技巧	新宿·日乃国屋书店购买	丢飞镖时可以使用第三只眼	1	-
解心新书·乱	神保町·薙瓜书房购买	增加可触发 TECHNICAL 的方式	1	需要购买并阅读薙瓜书房之前卖的所有书，之后便能买到本书了



约瑟的商店

本作新追加要素。在印象空间探索时可以发现有个名叫约瑟的白发小男孩，玩家可以收集两种特有的“货币”与其进行交易。约瑟的位置并不固定，但是如果玩家在进入印象空间的某一层后看到了约瑟的出场动画，即代表约瑟已经出现在该层之内，反之则是没有出现，若看到了不妨主动寻找一下。此外在流程推进到后期并满足一定条件后，可与约瑟进行战斗，难度虽然高但胜利后也可以获得相当不错的奖励，千万不要错过了，具体如何触发以及攻略方法可以参阅下文。

花与物品交换：第一种货币是花，在印象空间的任意一条道路上都可以拾取到，出现率非常可观。花可以用于交换各种消耗性道具，其中包括各种大量的 SP 回复道具。适当地储存一些 SP 回复道具，探索之后的几个迷宫时就可以不用那么束手束脚了。值得一提的是只要一旦离开印象空间，当前所持的花便会全部清空，尽量在离开印象空间时用光身上的所有的花吧。

印章与认知变化：第二个是印章（以下简称 PT），玩家只要找到相应的印章台就可获得一点 PT。每个印章台只能使用一次，但可以通过消耗花的方式重置使用次数，当已分配的点数越多，重置时所需要的花也会随之变多。绝大多数印章台都在站台或者休息室这种连接两个区域的地方，少数几个会在一般的岔路上。收集来的 PT 可以用于强化玩家在印象空间后的基础收益，分别为经验值获得量、金额（或者说是金钱）获得量、以及道具获得量，总共可以升级十次，升级所需的 PT 量也会逐级增长，但强化效果一旦获得后便会一直发动。与花不同，PT 即便离开了印象空间也不会清空。



在升级顺序方面，经验值获得量和金额获得量都是很好的选择，可以根据自身的需求以及 COOP 的发展状况调整优先级，如果没有特殊需求的话就直接两个对点吧。至于道具获得量的效果就比较微妙了，到了中后期捡到的道具基本都是溢出的，适当点个两、三级左右即可。

认知变化种类		等级									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
提升经验值获得量	提升倍率	110%	120%	130%	140%	150%	160%	170%	180%	190%	200%
	升级所需 PT	5PT	5PT	7PT	7PT	9PT	9PT	10PT	10PT	11PT	12PT
提升金额获得量	提升倍率	110%	120%	130%	140%	150%	160%	170%	180%	190%	200%
	升级所需 PT	3PT	3PT	4PT	4PT	5PT	5PT	6PT	6PT	7PT	7PT
提升道具获得量	提升个数	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
	升级所需 PT	1PT	1PT	2PT	2PT	3PT	3PT	4PT	4PT	5PT	5PT

吉祥寺设施一览

吉祥寺是本作中新追加的地图，可利用的设施非常丰富，其中飞镖＆撞球和爵士俱乐部两个设施最为重要。

在飞镖＆撞球可以强化换手以及 TECHNICAL，具体可以在“战斗系统”部分查看，这里就不多加赘述了。在爵士俱乐部则可以强化队友的人格面具，指定队友的好感度 +1，根据日期的不同强化效果也不同，需要入场费 3000 元。周日可以获得新技能，星期一 ~ 星期六为强化基础数值，具体强化哪一项数值可以在店门口的看板上查阅。如果是歌手到店的日子，强化数值的提升幅度还会提升，具体强化情报请参看后文补充篇。

此外明智吾郎和芳泽霞平时都会在吉祥寺行动，如果想和他们搞好关系的话不妨在这里多逛逛。

设施名	功能	可利用时间	备注
飞镖＆撞球	玩撞球和飞镖	白天·夜晚	-
能量石专卖店	购物	白天·夜晚	-
寺院·心明寺	增加主角体力值上限	白天	-
爵士俱乐部	强化人格面具	晚上	在“正义”等级 4 后解锁
古着店	购物	白天·晚上	-
香品店	购物	白天·晚上	在“力量”等级 3 后和“隔离监禁”一起解锁
炸物专卖店	购物	晚上	仅在周日的晚上才可进行购买
进口食品店	购物	白天·晚上	-
中式包子店	购物	白天·晚上	-
以物易物	交换	晚上	可交换的道具会随日期的推进而改变



个人殿堂（MY PALACE）

本作新追加要素，击破鸭志田迷宫并组成了怪盗团后解锁，可以在菜单界面直接进入。不过说是个人殿堂，其实就是个大号的个人房间，玩家可以自由装饰这个空间，或者变身成其他角色（其实就是换了个人物模型）在此探索。将装饰物放入个人殿堂后，还可以看到其他角色对该设施的特殊对话，有时甚至会出现两个完全不相关的角色一同发表感想，也算是一种彩蛋了。物品的数量会随着流程的推进而逐渐解锁，每当攻略完一个殿堂或者去到一个新区域后，不妨来这里看看，说不定能找到什么惊喜。

但是无论是购买插画、动画还是装饰物品，都需要用到一种名为 P 代币的特殊货币。P 代币需要通过完成个人殿堂内置的成就系统才能获得，虽然要求五花八门但与游戏流程或者奖杯没有太大的关系，没有兴趣的话不做也无妨。但不少成就的要求都非常有意思，比如某个要求与 10 个女角色同时交往的“十艘跳”成就。小游戏“大富豪”的规则与传统的玩法无异，其本身也有一系列单独的成就，达成后可以获得数量不等的 P 代币。

因为个人殿堂对流程基本没有影响，只是额外增添了一部分收集要素罢了，所以如果没兴趣的话可以完全无视这部分内容。

协助人系统（COOP）说明介绍

主角与每个协助人之间都会结下因缘，与这些人之间关系好坏就体现在这个 COOP 等级上了。每个 COOP 可以对主角提供某一方面的强化，或者解锁某一设施的使用权和其所提供服务的程度，等级越高所提供的效果也越强劲，如太阳就可以强化主角在对话交涉方面的能力。而根据 COOP 等级的高低，合成对应 COOP 的人格面具时还会获得数量不等的经验值加成，满级后解锁该 COOP 的最终人格面具的合成资格（但不一定是该 COOP 的最强人格面具）。在与协助人共度时光时若持有对应 COOP 的人格面具，还可以在选择部分选项时获得额外一点好感度加成。此外本作在每段 COOP 剧情结束后，新增了一段打电话的剧情，其实也就是增加了一个提高好感度的方式，没什么特别的地方。

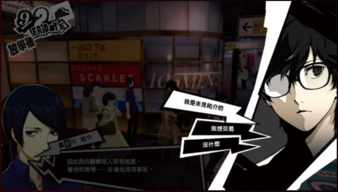
大体上 COOP 效果还是原来那些，个别几个在细节上的做出了修改，比如龙司的瞬杀效果。唯一一个变动比较大的旧 COOP 是明智吾郎的正义，毕竟在剧情中的地位已不可同日而语，这点改动也是理所当然。而 COOP 回答选项也是同样，基本都可以参考上一作。



升级顺序推荐

比较推荐优先升级的 COOP 有如下几个，排名分先后：

①正义、顾问官、信念：本作的一大亮点在于追加的第三学期，而进入这个第三学期的条件就是顾问官 COOP 必须升满，加上明智的 COOP



会影响到结局，信念 COOP 也涉及重要剧情。所以如果有收到邀请短信就主动赴约吧。不过撇开剧情限制仅从实用方面考虑，顾问官也是一个相当不错的选择。等级不必特别高，但至少点出前几级的效果。自动治愈异常状态的触发率非常可观，可有效减少主角被秒杀的情况。攻击力大幅度上升的 BUFF 配合一个高速人格面具，更是可以在开场无视弱点强行打伤害，清怪效率惊人。

②节制、命运：前者允许玩家可以同时干多件事情，平日里可作的选择也会更多。后者除了可以无视条件直接增加与他人的好感度，还可以提供各种效果极佳的加成效果。此两个 COOP 都可以解放极大量的自由行动时间，可谓重中之重。

③死神：虽然本作的 SP 不像原版这么吃紧，但 SP 这种东西还是多多益善。在等级 7 半价购买完 “大气功贴” 后就可以放开手脚肆意轰炸了。

④太阳：其实本作相对原版而言并不缺钱，有了印象空间的加成后钱就和大风吹来的一样多。但这种东西和 SP 一样也是怎么都不嫌多，学会重复要钱后就开始愉快的敲诈之旅吧。

⑤月：经验值加成效果的重要程度因人而异。如果是在战斗时感觉实在吃力需要频繁练级，可以适当地将该 COOP 的排名提前。

⑥小队伙伴的对应 COOP：推荐将自己常用的 3 位队友的 COOP 升满。无论是帮忙挡刀还是治疗状态，常常能在想不到的地方获得惊喜。

愚者

对应角色：伊戈尔

解锁方式：随剧情推进自动解锁。

等级	效果
1	可以和阴影进行对话、合成人格面具时可以根据相应的 COOP 等级获得额外经验值
2	按下 L2 键可以看见平时看不见的东西
3	人格面具持有数量增至 8 格
5	人格面具持有数量增至 10 格
6	合成人格面具时获得的经验值增加
8	人格面具持有数量增至 12 格
10	合成人格面具时获得的经验值进一步增加

注：该 COOP 的等级会随剧情的推进自动升满。

魔法师

对应角色：摩尔加纳

解锁方式：随剧情推进自动解锁。

等级	效果
1	解锁潜入道具制作，并解锁初期配方
3	在主角的攻击未能使敌人倒地的情况下，将有一定概率进行追击
4	与敌人交涉决裂时，如果是动物类敌人则有一定概率重新开始交涉
5	主角的攻击在击中敌人时有一定概率获得道具
6	解锁所有潜入道具配方
7	有一定概率让陷入异常状态的队友恢复
8	可承受一次必死伤害，HP 剩下 1 点
9	当主角将要承受必死伤害时替其承受伤害，每场战斗只发动一次
10	所持人格面具超觉醒

注：该 COOP 的等级会随剧情的推进自动升满。
注：该 COOP 的效果与原版相比有小幅度修改。

战车

对应角色：坂本龙司

解锁方式：4 月 12 日后在学校二楼与坂本龙司对话，若是不上学的日子就在涩谷的游戏中心前对话。

等级	效果
2	与敌人交涉决裂时，若对方的性格为 “阳气” 则有一定概率重新开始交涉
3	在主角的攻击未能使敌人倒地的情况下，将有一定概率进行追击
4	在异世界进行冲刺时，不容易被发现
6	有一定概率让陷入异常状态的队友恢复
7	在异世界一边冲刺一边攻击敌人时，有一定概率直接击杀等级比主角低 10 级以上的敌人
8	可承受一次必死伤害，HP 剩下 1 点
9	当主角将要承受必死伤害时替其承受伤害，每场战斗只发动一次
10	所持人格面具超觉醒

注：该 COOP 的效果与原版相比有小幅度修改。

恋爱

对应角色：高卷杏

解锁方式：4 月 15 日后与涩谷站地下街的高卷杏对话。

等级	效果
2	与敌人交涉决裂时，若对方为女性则有一定概率重新开始交涉
3	在主角的攻击未能使敌人倒地的情况下，将有一定概率进行追击
4	让敌人将视线集中在自己身上，有一定概率取消行动
5	在敌人威迫己方时，让敌人动摇并减轻要求
6	有一定概率让陷入异常状态的队友恢复
7	在对话交涉中引诱地方，将对话引导为对己方有良好印象
8	可承受一次必死伤害，HP 剩下 1 点
9	当主角将要承受必死伤害时替其承受伤害，每场战斗只发动一次
10	所持人格面具超觉醒

注：该 COOP 的效果与原版相比有小幅度修改。

皇帝

对应角色：喜多川佑介

解锁方式：6 月 14 日后在涉谷的地下通路与喜多川佑介对话。

等级	效果
1	可以复制技能卡
3	在主角的攻击未能使敌人倒地的情况下，将有一定概率进行追击
4	与敌人交涉决裂时，若对方只有一人则有一定概率重新开始交涉
5	可以制作曾复制过的技能卡
6	有一定概率让陷入异常状态的队友恢复
7	可以复制高级技能卡
8	可承受一次必死伤害，HP 剩下 1 点
9	当主角将要承受必死伤害时替其承受伤害，每场战斗只发动一次
10	所持人格面具超觉醒

注：该 COOP 的效果与前作相比有小幅度修改。

女教皇

对应角色：新岛真

解锁方式：当知识到达等级 3 后，与学校的生徒会室门前的新岛真对话，若是不上学的日子就在校门前对话。

等级	效果
1	在分析画面可以直接看到敌人所拥有的技能和掉落道具
3	与敌人交涉决裂时，若敌人是习武之人则有一定概率重新开始交涉
4	在主角的攻击未能使敌人倒地的情况下，将有一定概率进行追击
6	有一定概率让陷入异常状态的队友恢复
7	当光标移动到敌人身上时，可以看到是 “无效” “反弹” 还是 “吸收”
8	可承受一次必死伤害，HP 剩下 1 点
9	当主角将要承受必死伤害时替其承受伤害，每场战斗只发动一次
10	所持人格面具超觉醒

注：该 COOP 的效果与原版相比有小幅度修改。

女皇

对应角色：奥村春

解锁方式：10 月 30 日后在学校顶楼与奥村春对话。需要灵巧达到满级（5 级）。

等级	效果
1	可以和春在学校顶楼种植蔬菜
2	解锁换手
3	在主角的攻击未能使敌人倒地的情况下，将有一定概率进行追击
4	与敌人交涉决裂时，有一定概率重新开始交涉
5	蔬菜的收货量增加
6	有一定概率让陷入异常状态的队友恢复
7	野菜的收货周期缩短
8	可承受一次必死伤害，HP 剩下 1 点
9	当主角将要承受必死伤害时替其承受伤害，每场战斗只发动一次
10	所持人格面具超觉醒

正义

对应角色：明智吾郎

解锁方式：6 月 10 日后与在吉祥寺酒吧前的明智吾郎对话。

等级	效果
2	战斗开始时，有一定概率可以直接看到一个敌人的一个属性情报
4	战斗开始时，有一定概率可以直接看到一个敌人的所有属性情报
6	在主角的攻击未能使敌人倒地的情况下，将有一定概率进行追击
6	与敌人交涉决裂时，有一定概率重新开始交涉
7	有一定概率让陷入异常状态的队友恢复

注：该 COOP 的效果以及升级方式与原版相比有大幅度的修改。

隐士

对应角色：佐仓双叶

解锁方式：8 月 31 日后与在咖啡厅前的佐仓双叶对话，要求体贴达到等级 4 以上。

等级	效果
1	有一定概率发动卡加系辅助技能或者全体恢复技能
2	在印象空间切换地图时，有一定概率直接解锁全地图
4	被敌人包围时，有一定概率变为 HOLD UP 状态
6	等级 1 效果发动时，一定概率发动蓄力支援或者 SP 恢复
7	战斗结束后，一定概率刷新地图内所有的可破坏物品
9	当有两名以上的队友陷入战斗不能状态时，自动换上候补队员
10	所持人格面具超觉醒。当主角将要承受必死伤害时使其攻击无效化，每场战斗只发动一次

注：该 COOP 的效果与原版相比有小幅度修改。

教皇

对应角色：佐仓惣治郎

解锁方式：4 月 20 日后在咖啡店与佐仓惣治郎对话。

等级	效果
2	可以制作能恢复我方一人少许 SP 的咖啡
4	可以制作能在非战斗时恢复我方全体少许 SP 的咖喱
6	可以制作能恢复我方一人大量 SP 的咖啡
9	可以制作能在非战斗时恢复我方全体中等 SP 的咖喱
10	可以制作能在非战斗时恢复我方全体大量 SP 的咖喱

命运

对应角色：御船千早

解锁方式：入手新宿的女占卜师情报后，在夜晚前往新宿与御船千早进行占卜。交纳 10 万日元并完成支线任务“暴力彼氏の事情”后解锁。

等级	效果
1	仅限当天，可提高指定的人格指数的提升率
3	仅限当天，可提高战斗获胜时获得的金钱
5	仅限当天，可查看指定对象的一部分协助能力
7	可提高与指定对象之间的好感度
8	可提高合体警报的出现概率
10	可查看指定对象的所有协助能力

注：该 COOP 的效果与原版相比有小幅度修改。

力量

对应角色：双胞胎看守

解锁方式：5 月 18 日以后与天鹅绒房间的双胞胎看守对话，提供学会了玛哈布芙的杰克霜精后解锁。

等级	效果
1	解锁 3 个以上的人格面具合体
3	人格面具在天鹅绒房间关押一定天数后可学会耐性技能
5	支付额外金额，可以合成出超过主角等级的人格面具
8	集团合成的可选择组合增加
10	特别处置所需的金额降低

注：该社群的效果与前作相比有小幅度修改。

倒悬者

对应角色：岩井宗久

解锁方式：5 月 6 日以后与涉谷武器店内的岩井宗久对话。需要勇气达到等级 4 以上。

等级	效果
1	解锁枪械的定制强化功能
3	解锁能附加异常状态的强化
5	强化枪械时所需的金额下降
7	可改装的枪械种类增加
10	强化枪械时免费

死神

对应角色：武见妙

解锁方式：4 月 18 日后与诊疗所 · 武见内科医院的武见妙对话。

等级	效果
1	贩卖的恢复类药品种类增加
3	贩卖的恢复类药品追加辅助效果药品
5	贩卖的辅助类药品种类增加
7	在诊所贩卖的道具售价打 5 折
10	贩卖的替身类等药品种类增加

节制

对应角色：川上贞代

解锁方式：5 月 24 日触发女仆事件后，在学校二楼与川上对话并选择提问学习问题。之后在晚上的咖啡店，用公共电话打给川上后解锁，需要勇气达到等级 3 以上。

等级	效果
1	在川上上课时，可以不听讲并偷偷做其他事情
3	可以委托川上泡咖啡和洗衣服
5	川上会干扰其他老师上课，可以不听讲的次数增加
7	可以委托川上制作潜入道具和煮咖喱
10	从异世界回来后可以委托川上按摩，从而无视疲劳外出进行活动

恶魔

对应角色：大宅一子

解锁方式：在新宿的酒吧事件后解锁。

等级	效果
1	在发现新的安全小屋时警戒度降低
3	警戒度提升速度变慢，击倒敌人后降低的警戒度增加
5	潜入殿堂时，将以警戒度减少的情况下开始探索
7	潜入殿堂时，将以警戒度减少更多的情况下开始探索
10	殿堂的警戒度几乎不再提升，第二天的警戒度变为零

塔

对应角色：织田信也

解锁方式：完成 9 月 4 日后出现的支线任务“人称作弊小子的男人”→在秋叶原的游戏中心与织田信也对话→与四轩茶屋的佐仓双叶对话→在秋叶原的游戏中心与织田信也对话后解锁。

等级	效果
1	以打空弹夹为代价，使敌人强制倒地
2	先制遇敌时有一定概率用枪进行总攻击
3	对话交涉时可以使用威吓射击，更容易说服人格面具加入
5	增加队友可使用的子弹总量
6	等级 1 效果所需的弹药数量下降
8	等级 2 效果的伤害增加
10	主角的射击可以无视耐性、无效、反弹与吸收

星（星星）

对应角色： 东乡一二三

解锁方式： 通关金城 · 殿堂解锁新地点神田后，与教堂的东乡一二三对话。需要魅力达到等级 3 以上。

等级	效果
1	在主角行动时，可以换上后备队员
3	主角在击倒敌人时，可以让后备队员进行追击
5	在被敌人包围时也可以逃走
7	先制遇敌时若在 1 回合内结束战斗，获得金钱将变为 2 倍
9	使用逃跑指令后可以马上逃跑
10	在队员行动的回合，可以换上后备队员

月（月亮）

对应角色： 三岛由辉

解锁方式： 随剧情推进自动解锁。

等级	效果
1	后备队员也能获得一定经验值
3	获得的经验值增加
5	后备队员能获得更多的经验值
7	获得的经验值大幅度增加
10	后备队员也能获得与上场队员一样的经验值

太阳

对应角色： 吉田寅之助

解锁方式： 在晚上的涉谷驿前广场与吉田对话→在晚上的牛丼屋打工两次→在晚上的涩谷站前广场与吉田对话，并分别选择有兴趣和想帮忙→隔天再在晚上的涩谷站前广场与吉田对话后解锁。

等级	效果
2	对话交涉时，若要求金钱和道具的话可进一步追加要求
3	对话交涉时，有一定概率可以要求更多的金钱
5	对话交涉时，提升敌人交出稀有道具的概率
8	对话交涉时，可以确实的说服人格面具加入我方
10	对话交涉时，可以让等级高于主角的人格面具加入我方

信念

对应角色： 芳泽霞

解锁方式： 随剧情推进解锁。

等级	效果
2	在殿堂的地图上被敌人攻击时，可以紧急回避并进行先制遇敌
4	可以利用钩索远距离先手攻击敌人
6	在主角的攻击未能使敌人倒地的情况下，将有一定概率进行追击
6	与敌人交涉决裂时，所有的敌人都有一定概率重新开始交涉
7	有一定概率让陷入异常状态的队友恢复
8	可承受一次必死伤害，HP 剩下 1 点
9	当主角将要承受必死伤害时替其承受伤害，每场战斗只发动一次
10	所持人格面具超觉醒

注：该 COOP 为本作新增 COOP
注：第三学期前，芳泽霞的 COOP 等级只能升至 5。而 5→MAX 的升级必须到第三学期后才能完成。

顾问官

对应角色： 丸喜拓人

解锁方式： 随剧情推进解锁。

等级	效果
1	当主角陷入异常状态时，有一定概率可以直接恢复
3	战斗开始时，主角有一定概率获得蓄力和专心致志效果
5	当主角的 SP 减少时，有一定概率恢复 SP
7	等级 3 效果的发动概率提高
9	等级 1 效果的发动概率提高
10	等级 5 效果的提升幅度增加，SP 恢复量增加

注：该 COOP 为本作新增 COOP

《女神异闻录5皇家版》流程篇

《P5R》的流程日历安排和原版相比差别不大，不过一些细节还是有所改变，尤其是课堂问答和考试部分的选项全部更换了。此外原版全 COOP MAX 攻略法基本适用。虽然增加了“信念”、“顾问官”和“正义”3 个 COOP，但是因为同时增加了大量的行动机会，所以本作全 COOP MAX 的难度比前作大幅度降低，玩家在 COOP 对话选项时的好感选项卡得也不是那么死。此外唯一要注意的就是三个新 COOP 涉及第三学期剧情及新结局，推荐尽早刷满，具体要求可参看下文结局部分。以下为大家列出全流程日历，各位可以对照进行攻略。

进入第三学期以及新结局的方法

进入第三学期的方法

1.《女神异闻录 5 皇家版》中进入第三学期的条件为 COOP“顾问官（丸喜拓人）”等级达到 MAX，需要玩家在 11 月 17 日之前将 COOP“顾问官（丸喜拓人）”提升至 9，这样才能触发剧情固定提升的最后一级。

2. 在 11 月 20 日和新岛汐的讯问剧情中，避开原版的坏结局 1，此部分流程同原版，玩家需要开头部分的选项处拒绝新岛汐的交易，不能交代出共犯者。

3. 在 12 月 24 日和统制之神的对话中拒绝统制之神的劝诱。

4. 完成以上条件，在成功击破本篇最终 BOSS 之后，就可以进入第三学期的新剧情。

5. 回避了原版的坏结局路线，但未将丸喜的 COOP 提升至 MAX 的话，则进入原版的好结局。

《女神异闻录 5 皇家版》新增结局 1（好结局）

1. 成功解锁并进入第三学期的剧情。

2.1 月 9 日在和丸喜拓人的对话中，拒绝接受现实，否定丸喜所创造的世界，之后一路攻略最终迷宫至确保潜入路线。

3. 在 2 月 3 日进入最终迷宫决战的前夜，和丸喜的对话中再次否定丸喜的世界，选择和丸喜战斗，最后向丸喜发出预告信。

4.2 月 3 日进入丸喜殿堂，进行最终 BOSS 战，胜利后进入本作新增的好结局。

5. 若将明智吾郎的 COOP 提升至 MAX，结局动画会有所变化。

《女神异闻录 5 皇家版》新增结局 2（坏结局）

1. 按照上述方式进入第三学期，在 1 月 9 日攻略丸喜殿堂时面对其提问选择承认现实，接受丸喜创造的世界，或者攻略丸喜殿堂达成潜入路线确保后，在 2 月 2 日面对丸喜的提问时选择承认丸喜的世界并且想在丸喜的世界中生活，之后日历都会直接跳到 3 月 15 日进入坏结局。

序章

1. 本部分内容基本同《P5》原版，玩家只需要操纵主人公一路前进即可，途中击破拦路敌人后来到屋内，之后利用隐蔽操作躲开黑衣人，之后一路前进发生剧情。



2. 这里会触发《P5R》的新增剧情，玩家需要先用钩索飞到上层和神秘女性（芳泽霞）遭遇，接着与敌人战斗，胜利后继续前进，之后的展开与 P5 原版相同。

3. 在询问室内可以决定主人公姓名以及游戏难度（途中可以随时变更难度），进入流程本篇。

○：可自由行动
×：不可自由行动
△：只能在咖啡馆范围内行动（包括泡咖啡、制作咖喱、扫除咖啡馆、观看 DVD 和玩游戏机、制作潜入道具等

4 月

日期	星期几	白天天气	白天自由行动	夜晚天气	夜晚自由行动	本日活动内容
4/9	周六	阴	×	阴	×	·到达四轩茶屋后和警察对话，得知惣治郎的家以及咖啡馆卢布朗的情报，之后先去惣治郎家调查，再去咖啡馆发生剧情。睡觉之后是天鹅绒房间的剧情以及主人公冤罪回想剧情
4/10	周日	阴	×	阴	×	·前往秀尽学园完成转学手续的剧情，获得日记本（之后可以记录），回到咖啡馆 1 楼后电话铃响起，出门翻转门牌后睡觉
4/11	周一	晴	×	阴	×	·在 1 楼吃完早饭，前往四轩茶屋车站并前往苍山一丁目，出来时发生剧情，之后强制进入鸭志田·殿堂。完成第一次进入鸭志田·殿堂的探索后回到学校，前往 2 楼职员室，之后去屋上和坂本龙司对话，最后自动返回自宅
4/12	周二	雨	×	阴	×	·前往学校的途中会与扎着缎带的红发女孩（芳泽霞）相遇 ·课堂提问答案：坏人 ·放学后第二次进入鸭志田殿堂，完成探索后解锁 COOP“战车”以及 SNS 功能 ·晚上睡觉时解锁 COOP“愚者”
4/13	周三	阴	×	阴	×	·球技大会剧情事件，结束后先后和 2-D、3-C、1-B 教室前的学生对话，之后前往中庭寻找“三岛”
4/14	周四	晴	×	阴	×	·放学后摩尔加纳登场，同时触发高卷杏的剧情
4/15	周五	阴	×	阴	×	·志帆自杀未遂事件发生 ·第三次进入鸭志田殿堂，完成探索后解锁 COOP“恋爱” ·晚上睡觉时和摩尔加纳对话，解锁 COOP“魔术师”
4/16	周六	晴	×	晴	×	·放学后可以在诊疗所购买药品
4/17	周日	晴	×	晴	×	·放学后可以在购买生存游戏专卖店购买装备 ·晚上可以在自室制作迷宫潜入用道具
4/18	周一	阴	○	阴	○	·本日开始正式解锁放学后的自由行动功能 ·鸭志田殿堂攻略正式开始（期限：5/1），突入鸭志田殿堂后 COOP“愚者”提升到 2 ·自由行动中前往诊疗所可以解锁 COOP“死神” ·在涩谷·地下通路可以调查打工相关的情报（目前暂无法解锁牛丼店的打工） ·晚上可以打扫自室，打扫完后调查纸箱可以获得 DLC、特典道具以及书籍《现代社会思想考察》《闲逛四茶 4 月号》，在打扫完自室的第二天后解锁在自室锻炼以及给植物添加营养剂的机能 ·特定日期的夜晚在咖啡馆内可以挑战填字游戏，建议每次看到都不要错过 ·本日起在四轩茶屋的二手杂货店可以购买电视机和 DVD 播放机，之后在涩谷的出租店可以租借 DVD 在自室（直接花费 4800 元购买一年会员的话可以免费租借 DVD 且无限定归还日期）
4/19	周二	晴	○	阴	○	·课堂提问答案：“两边一样长”
4/20	周三	雨	○	雨	△	·上学途中可以读书 ·夜晚在咖啡馆中解锁 COOP“教皇” ·《P5R》中一部分固定剧情后的夜晚也不再是强制玩家睡觉，而是可以在咖啡馆内部自由活动，玩家可以学习、读书、制作潜入道具及咖啡等。
4/21	周四	雨	○	阴	○	·COOP“教皇”解锁后晚上可以在四轩茶屋范围内自由活动 ·冰箱中可以获得“三明治”
4/22	周五	阴	○	晴	○	·早上上学时获得周五可以在学校购买部购买“炒面面包”的情报
4/23	周六	晴	○	晴	○	·课堂提问答案：“全部”
4/24	周日	晴	○	晴	○	·电视购物解禁，之后每周周日不要忘记看一看电视以免错过好东西 ·每周日在涩谷地下通路可以购买提升五围的青汁，本周是提升魅力的“美肌青汁”，之后每周会按照活性青汁（提升灵巧）→极苦青汁（提升勇气）→温泉青汁（提升体贴）→海鲜青汁（提升知识）→美肌青汁的顺序轮换下去，如果玩家某一周错过了，那么没有购买的青汁会顺延到下一周
4/25	周一	阴	○	阴	○	·上学途中可以读书 ·课堂提问答案：“确实是错误还发起行动”“相信正确而行动”
4/26	周二	晴	○	晴	○	-
4/27	周三	阴	○	阴	○	·课堂提问答案：“四色定理” ·夜晚在咖啡馆内可以挑战填字游戏
4/28	周四	阴	○	阴	○	-
4/29	周五	晴	○	晴	○	·鸭志田殿堂潜入路线确保的最后期限
4/30	周六	晴	○	晴	○	·鸭志田殿堂发出预告信的最后期限 ·上学途中可以读书 ·课堂提问答案：①人物、②才能、③优秀的人 ·夜晚在咖啡馆内可以挑战填字游戏

※ 与原版不同，《P5R》中涩谷的家庭餐厅要到 5 月才能解锁，4 月份玩家要提升知识只能在咖啡馆学习以及去学校图书馆，为了尽快在 5 月份解锁 COOP“节制”，本月内建议优先提升勇气

5 月

日期	星期几	白天天气	白天自由行动	夜晚天气	夜晚自由行动	本日活动内容
5/1	周日	晴	○	晴	○	·鸭志田殿堂攻略最后期限（若该日未攻破殿堂则 GAME OVER） ·本日有电视购物 ·涩谷地下通路贩卖青汁 ·COOP“魔术师”等级提升到 2
5/2	周一	晴	×	晴	○	·理事会开催日，鸭志田改心剧情 ·夜晚在咖啡馆内可以挑战填字游戏
5/3	周二	晴	×	阴	△	-
5/4	周三	阴	×	阴	△	在涩谷生存游戏专卖店用宝物换钱的剧情，获得贵重品“装了模型枪的纸袋”
5/5	周四	晴	×	晴	△	·怪盗团正式结成剧情，在自助餐厅按照鱼料理→巨大甜食、肉料理、米饭料理的顺序调查，剧情之后决定怪盗团的名字 ·解锁《P5R》追加的新机能“MyPalace” ·COOP“愚者”等级提升到 3
5/6	周五	阴	○	阴	○	·上课时被老师丢粉笔（灵巧较高时有一定几率躲开，之后会提升魅力） ·从三岛处得知怪频相关的消息，解锁 COOP“月亮” ·本日开始可以在晚上去涩谷等较远的地方并解锁牛丼店的打工，同时涩谷的家庭餐馆解锁 ·从本日开始达到勇气 RANK4 以上去生存游戏专卖店，向店主岩井宗久打听纸袋里的事情，可以解锁 COOP“倒悬者” ·从本日开始可以逐步完成 COOP“太阳”解锁的前置剧情
5/7	周六	晴	×	晴	△	·课堂提问答案：“命运之女” ·随机迷宫“印象空间”解锁，强制触发任务“小心纠缠不清的前男友！”，并且进入印象空间完成，同时印象空间内会出现新角色约瑟

日期	星期几	白天天气	白天自由行动	夜晚天气	夜晚自由行动	本日活动内容
5/8	周日	晴	×	阴	○	·COOP“月亮”的等级提升到 2 ·本日有电视购物 ·涩谷地下通路贩卖青汁
5/9	周一	阴	○	阴	○	·特殊天气：花粉预警 ·触发任务“傲慢霸凌者的牙齿” ·印象空间解锁新区域“和谐剥夺之路”，同时解锁约瑟商店功能，玩家可以将收集到的花和图章交给他以兑换道具以及提升印象空间认知 ·晚上会收到杏一同学习的邀请
5/10	周二	阴	○	阴	○	·特殊天气：花粉预警 ·课堂提问答案：“平安时代” ·晚上会收到龙司一同学习的邀请 ·夜晚在咖啡馆内可以挑战填字游戏
5/11	周三	阴	×	阴	×	·期中考试期间 ·考试答案：“①源义经、②源赖朝、③赖朝赢了④弱者
5/12	周四	阴	×	阴	×	·期中考试期间 ·考试答案：“①认知、②两个都是”
5/13	周五	阴	×	阴	×	·期中考试期间 ·考试答案：“①魔鬼字典、②致命女郎 ·和丸喜拓人的剧情，之后 COOP“顾问官”解锁
5/14	周六	阴	×	阴	△	·期中考试期间
5/15	周日	雨	×	阴	△	·参观画家斑目的个人展览剧情 ·本日有电视购物
5/16	周一	晴	×	晴	×	·课堂提问答案：“安慰剂效应” ·第一次进入斑目·殿堂 ·晚上在咖啡馆可以挑战填字游戏
5/17	周二	晴	×	晴	△	·前往斑目家发生剧情，之后集合地点从学校屋顶转移到涩谷·帝急大厦的联络通路
5/18	周三	阴	○	阴	○	·斑目·殿堂攻略正式开始（期限为 6 月 4 日），斑目殿堂攻略到中庭区域时会强制退出一次，因此至少需要 2 天才能确保潜入路线 ·进入斑目·殿堂后，在天鹅绒房间可以解锁 COOP“力量” ·夜晚在咖啡馆内可以挑战填字游戏
5/19	周四	雨	○	雨	○	·课堂提问答案：“葛饰北斋” ·斑目殿堂潜入路线确保后在天鹅绒房间会解锁功能“人格面具道具化（电气椅子处刑）” ·电视节目问答：“产生噪音导致他人神经衰弱”
5/20	周五	阴	○	阴	○	·特殊天气：花粉预警 ·期中考试结果发表（成绩为“中间偏上”时魅力 + ♪♪ ,10 位以内时魅力 + ♪♪♪） ·考试结果发表后在晚上和惣治郎对话，若获得 10 位以内的成绩可获得奖励饰品
5/21	周六	晴	○	晴	○	·上学途中可以读书 ·课堂提问答案：“1:1.414”
5/22	周日	晴	○	晴	○	·涩谷地下通路贩卖青汁 ·本日有电视购物
5/23	周一	阴	○	晴	○	·特殊天气：花粉预警 ·课堂提问答案：“共同的”“感觉”“共感觉”
5/24	周二	阴	○	阴	○	·上学途中可以读书 ·在完成攻略斑目殿堂的前提下，本日起可以触发 COOP“节制”的前置剧情“女仆鉴赏派对”（因为触发条件是完成攻略斑目殿堂的两天之后，所以理论上的最早日期就是 5/24），午休时在中庭和龙司、三岛对话，晚上去涩谷中央大街找三岛，之后触发该剧情。 ·此外完成斑目殿堂攻略后 COOP“愚者”等级提升到 3 ·完成斑目殿堂攻略后第二天可触发任务“如果这城镇猫消失了”
5/25	周三	晴	○	晴	○	·在完成“女仆鉴赏派对”剧情的前提下，本日起可以在学校 2F 职员室门口和川上对话，选择询问上课的问题，之后达到勇气 Rank3 后用咖啡馆的电话打电话给川上，可解锁 COOP“节制”（理论最早解锁时间为 5/25）
5/26	周四	晴	○	晴	○	·特殊天气：花粉预警 ·课堂提问答案：“柯南·道尔” ·电视节目问答：自白是证据的“女王” ·夜晚在咖啡馆内可以挑战填字游戏
5/27	周五	晴	○	晴	○	-
5/28	周六	晴	○	阴	○	·睡觉时会触发龙司的外出游玩邀请
5/29	周日	晴	○	阴	○	·答应邀请后触发和龙司的假日剧情，晚上可以一起看电影“（提升体贴） ·涩谷地下通路贩卖青汁 ·本日有电视购物
5/30	周一	雨	×	阴	○	·早上在涩谷帮助红发少女（芳泽霞） ·清扫活动剧情，最后会解锁 COOP“信念”
5/31	周二	阴	○	阴	○	·特殊天气：花粉预警 ·课堂提问答案：“约翰·席尔瓦” ·到达斑目·殿堂中央庭园的攻略期限日 ·夜晚在咖啡馆内可以挑战填字游戏

※5 月建议优先解锁并提升节制、太阳这两个 COOP，遇到雨天建议去家庭餐馆以最大效率来提升五围人格指数

6 月

日期	星期几	白天天气	白天自由行动	夜晚天气	夜晚自由行动	本日活动内容
6/1	周三	晴	○	晴	○	·特殊天气：花粉预警 ·涩谷各店铺的商品会更新
6/2	周四	晴	○	晴	○	·特殊天气：花粉预警 ·斑目·殿堂宝物确保路线的最后期限 ·电视节目问答：“观护人不会得到薪水”
6/3	周五	阴	○	阴	○	·斑目·殿堂发送预告信的最后期限 ·上学途中可以读书 ·上课时可以开小差（需要节制 Rank1） ·夜晚在咖啡馆内可以挑战填字游戏
6/4	周六	雨	○	阴	○	·课堂提问答案：“晕轮效应” ·斑目殿堂攻略最后期限（若该日未攻破殿堂则 GAME OVER）

日期	星期几	白天天气	白天自由行动	夜晚天气	夜晚自由行动	本日活动内容
6/5	周日	晴	×	晴	○	·斑目个人画展最后一天，斑目改心剧情 ·主人公可以探索的新地点“吉祥寺”解锁 ·涩谷地下通路贩卖青汁 ·本日有电视购物 ·触发任务“老人狂骚曲”
6/6	周一	雨	○	阴	○	·上课时被老师丢粉笔（灵巧较高时有一定几率躲开，之后会提升魅力） ·触发任务“霸凌是爱的象征” ·印象空间解锁新区域“节制剥夺之路” ·从本日开始收到双子看守的电话时，会触发“特别刑责”
6/7	周二	雨	○	阴	○	·课堂提问答案：“脚的数量” ·夜晚在咖啡馆内可以挑战填字游戏
6/8	周三	晴	○	阴	○	·课堂提问答案：“20 世纪”
6/9	周四	晴	×	晴	○	·社会科参观剧情 ·追加新景点“水道桥”
6/10	周五	晴	×	晴	○	·社会科参观剧情 ·和明智相遇的剧情，COOP“正义”解锁
6/11	周六	阴	×	阴	×	·欢迎祐介加入怪盗团的剧情 ·COOP“愚者”等级提升到 5
6/12	周日	晴	○	阴	○	·涩谷地下通路贩卖青汁
6/13	周一	阴	×	雨	○	·特殊天气：梅雨 ·课堂提问答案：“绿色” ·主人公被新岛真喊到学生会室，之后发生剧情，新岛真得知了怪盗团的真实身份
6/14	周二	阴	×	雨	○	·特殊天气：梅雨 ·佑介来到咖啡馆，发生剧情
6/15	周三	阴	×	雨	○	·特殊天气：梅雨 ·上学途中可以读书 ·课堂提问答案：“硬币” ·针对调查学生从事不法打工的事件开展剧情，首先和杏以及饭田对话，之后去图书室和西山对话，回到教室再次和杏及饭田对话
6/16	周四	阴	×	雨	○	·特殊天气：梅雨 ·上课时可以开小差（需要节制 Rank5） ·在涩谷街头调查黑社会相关的剧情，首先去中央大街的生存游戏专卖店附近，和带着帽子的男性对话，之后去地下通路找到西北侧的流浪汉与其对话，最后在中央大街的健身房前发生剧情 ·夜晚在咖啡馆内可以挑战填字游戏
6/17	周五	阴	×	雨	○	·特殊天气：梅雨
6/18	周六	晴	○	阴	△	·触发任务“怪盗团 VS 窃盗团” ·在新宿收集黑社会相关情报的剧情，首先在夜间从银坐线向西进入车站前广场，先后和北面的警察、占卜师以及酒吧“新男大姐”内的大宅一子对话，完成情报收集。 ·从本日开始可探索地区追加新宿 ·从本日开始可以去涩谷地下通路和佑介交流，提升 COOP“皇帝”的等级
6/19	周日	晴	×	晴	△	·和同伴们集结，调查对象选择“银行”，之后进入异世界，在街道上与 2 处的 ATM 人类对话，之后前往车站方向，和其他 ATM 人类对话，完成调查 ·本日有电视购物
6/20	周一	阴	×	阴	△	·第一次探索金城·殿堂，到达指定点后发生剧情，最后新岛真加入队伍 ·COOP“魔术师”等级提升到 4 ·课堂提问答案：“智慧型手机”
6/21	周二	阴	○	雨	○	·金城殿堂正式攻略开始（期限为 7/8） ·金城殿堂潜入路线确保后在天鹅绒房间会解锁功能“合体警报” ·特殊天气：梅雨 ·上课时被老师丢粉笔（灵巧较高时有一定几率躲开，之后会提升魅力）
6/22	周三	阴	○	阴	○	·夜晚在咖啡馆内可以挑战填字游戏 ·从本日开始可以逐步完成 COOP“太阳”解锁的前置剧情 ·金城殿堂攻略完成后 COOP“魔术师”等级升到 5
6/23	周四	雨	○	阴	○	·特殊天气：梅雨 ·上学途中可以读书 ·课堂提问答案“教皇” ·电视节目问答：“身无分文的去从吃饭买单” ·从本日开始可以从 SNS 获得新闻记者的情报，自后去新宿酒吧“新男大姐”和大宅一子交流，提升 COOP“皇帝”的等级（若当日攻略殿堂则从 SNS 获得新闻记者的情报会顺延到下一天）
6/24	周五	阴	○	雨	○	·在攻略完金城殿堂的前提下，理论上最早从本日开始可以和新岛真交流提升 COOP“女教皇”的等级
6/25	周六	阴	○	阴	○	·上课时可以开小差（需要“节制”等级 5） ·在攻略完金城殿堂的前提下，理论上最早从本日开始可以从 SNS 获得女流棋士的情报，之后解锁新地点神田并和东乡一二三交流，提升 COOP“星星”的等级
6/26	周日	阴	○	阴	○	·涩谷地下通路贩卖青汁 ·本日有电视购物
6/27	周一	雨	○	雨	○	·特殊天气：梅雨 ·课堂提问答案：“狗”
6/28	周二	晴	○	晴	○	·从冰箱中可以获得“名物·猪排三明治”
6/29	周三	阴	○	阴	○	·课堂提问答案：“金”
6/30	周四	雨	○	阴	○	·特殊天气：梅雨 ·夜晚在咖啡馆内可以挑战填字游戏

※ 本月利用梅雨天气可以在家庭餐馆集中提升知识，同时存够 10 万日元为解锁 COOP“命运”做准备，此外由于暑假期间无法提升“节制”等级，建议尽量在本月内多多提升。

7 月

日期	星期几	白天天气	白天自由行动	夜晚天气	夜晚自由行动	本日活动内容
7/1	周五	晴	○	晴	○	·上学途中可以读书 ·课堂提问答案：“蛮头” ·从本日开始可以从图书室借到《图解·顿悟速读术》
7/2	周六	阴	○	阴	○	·上课时可以开小差（需要：节制等级 1） ·睡觉时收到龙司明日一同游玩的邀请（攻略完金城·殿堂）

日期	星期几	白天天气	白天自由行动	夜晚天气	夜晚自由行动	本日活动内容
7/3	周日	晴	○	晴	○	·涩谷地下通路贩卖青汁 ·本日有电视购物 ·和龙司的休息日出游剧情（前一天接受邀请后）
7/4	周一	雨	○	阴	○	·特殊天气：梅雨 ·上学途中可以读书 ·课堂提问答案："尤利乌斯与奥古斯都"
7/5	周二	阴	○	阴	○	-
7/6	周三	雨	○	雨	○	·特殊天气：梅雨 ·金城·殿堂潜入路线确保的期限 ·上课时可以开小差（需要节制等级 5）
7/7	周四	阴	○	晴	○	·金城殿堂送出预告信的期限 ·金城殿堂送出预告状后 COOP "愚者"等级升到 6 ·课堂提问答案："银河" "素面" ·夜晚在咖啡馆内可以挑战填字游戏
7/8	周五	晴	○	晴	○	·金城·殿堂攻略的最后期限 ·上学途中可以读书
7/9	周六	晴	×	晴	○	·金城的改心剧情 ·课堂提问答案："三角形" ·和新岛冴的交谈剧情中解锁 COOP "审判"
7/10	周日	晴	×	晴	△	·触发任务"两眼无神的网路跟踪狂女子"
7/11	周一	阴	×	阴	○	·课堂提问答案："长期记忆" "近于无限的量" "绝不会遗忘" ·上课时被老师丢粉笔（灵巧较高时有一定几率躲开，之后会提升魅力） ·夜晚收到杏一同学习的邀请
7/12	周二	晴	○	阴	○	·课堂提问答案："偷窃" ·放学后收到真一同学习的邀请 ·夜晚收到龙司一同学习的邀请 ·夜晚在咖啡馆内可以挑战填字游戏 ·印象空间解锁新区域"美德被剥夺之路"
7/13	周三	-	×	-	×	·期末考试期间 ·考试答案："64 度" "诸葛亮" "人头" "人头的替代品"
7/14	周四	-	×	-	×	·期末考试期间 ·考试答案："堪察加拟石蟹・石蟹科" "经济混乱"
7/15	周五	-	×	-	×	·期末考试期间 ·考试答案："下猫下狗" "鬼的肠子"
7/16	周六	-	×	雨	×	·期末考试期间
7/17	周日	晴	×	阴	○	·特殊天气：热岛效应 ·《P5R》新增的"肉祭典"相关剧情 ·涩谷地下通路贩卖青汁 ·夜晚收到了杏一同游玩的要求（电影鉴赏 / 魅力 + ♪ 3）
7/18	周一	阴	×	雨	△	·花火大会剧情
7/19	周二	晴	○	晴	○	·期末考试结果发表（成绩为"中间偏上"时魅力 + ♪ 2,10 名以内时魅力 + ♪ 3） ·本日之后夜晚在咖啡馆内和惣治郎对话，若成绩达成 10 位以内可以获得奖励饰品 ·夜晚在咖啡馆内可以挑战填字游戏
7/20	周三	阴	×	晴	△	·在 SNS 上与阿里巴巴发生接触
7/21	周四	晴	×	晴	△	·获得佐仓双叶的情报
7/22	周五	晴	×	晴	△	·在四轩茶屋搜寻佐仓双叶相关的情报，与小巷里所有可以对话的人对话后，再进入超市可以获得情报
7/23	周六	晴	×	晴	△	-
7/24	周日	晴	×	阴	×	·暑假开始，此时无法返回学校内，一部分 COOP 剧情将无法触发（暑假中白天的自由活动将从咖啡馆阁楼的自室开始） ·在高级寿司屋聚会，同时追加景点"银座" ·COOP "审判"等级升到 2
7/25	周一	晴	×	晴	△	·搜寻双叶·殿堂的关键词，在 SNS 上和阿里巴巴对话 ·COOP "魔术师"等级升到 6 ·第一次进入双叶殿堂 ·集合地点从涩谷车站的连络通路转移到咖啡馆阁楼的自室
7/26	周二	晴	○	阴	○	·特殊天气：热岛效应 ·双叶殿堂攻略正式开始（期限为 8/20） ·双叶殿堂潜入路线确保后在天鹅绒房间解锁功能"人格面具强化（绞首刑）" ·本日开始可以从四轩茶屋的二手杂货店购买怀旧游戏全套，之后可以在二手杂货店以及日后开放的秋叶原购买游戏卡带，在自室玩小游戏以提升五围
7/27	周三	雨	○	雨	○	·特殊天气：局部豪大雨 ·佑介到访咖啡馆，可触发休息日一同游玩的剧情（提升魅力） ·夜晚在咖啡馆内可以挑战填字游戏
7/28	周四	晴	○	阴	○	·特殊天气：热岛效应 ·龙司到访咖啡馆，可触发休息日一同游玩的剧情（提升勇气） ·从冰箱中可以获得"三明治" ·夜晚收到真一同观看电影的邀请（提升勇气） ·睡觉时收到明智一同出游的邀请
7/29	周五	阴	○	雨	○	·特殊天气：局部豪大雨 ·和明智的休息日出游剧情（品川水族馆，前一天接受邀请后） ·睡觉时收到真一同出游的邀请
7/30	周六	晴	○	晴	○	·特殊天气：热岛效应 / 热带夜
7/31	周日	晴	○	晴	○	·特殊天气：热岛效应 ·涩谷地下通路贩卖青汁 ·收到芳泽霞一同购物的邀请

※ 本月内如果能把"节制"提升到 MAX，在后面的流程里会轻松不少，此外"命运"在解锁后也是优先需要提升的 COOP。

8 月

日期	星期几	白天天气	白天自由行动	夜晚天气	夜晚自由行动	本日活动内容
8/1	周一	雨	○	晴	○	·特殊天气：局部豪大雨 ·佑介到访咖啡馆，可触发休息日一同游玩的剧情（提升魅力）
8/2	周二	晴	○	晴	○	·特殊天气：热岛效应 / 热带夜
8/3	周三	雨	○	雨	○	·特殊天气：局部豪大雨 ·触发任务“我们不是奴隶” ·龙司到访咖啡馆，可触发休息日一同游玩的剧情（提升魅力） ·夜晚在咖啡馆内可以挑战填字游戏
8/4	周四	晴	○	晴	○	·特殊天气：热岛效应 / 热带夜 ·触发任务“追查随机施暴事件” ·电视节目问答：“擅自使用他人的车又还回去 ·从冰箱中获得“名物·猪肉三明治” ·睡觉时收到佑介一同出游的邀请（电影鉴赏）
8/5	周五	阴	○	晴	○	·触发任务“猫死留怨” ·佑介到访咖啡馆，可触发休息日一同游玩的剧情（提升体贴） ·睡觉时收到杏休息日一同出游的邀请（需要双叶殿堂攻略完毕）
8/6	周六	晴	○	晴	○	·特殊天气：热岛效应 / 热带夜 ·前一晚答应邀请的话本日会和杏一同出游（追加景点明治神宫） ·收到真一起游玩桌球的邀请
8/7	周日	晴	○	晴	○	·特殊天气：热岛效应 / 热带夜 ·涩谷地下通路贩卖青汁 ·本日有电视购物
8/8	周一	阴	○	雨	○	·特殊天气：局部豪大雨 ·佑介到访咖啡馆，可触发休息日一同游玩的剧情（魅力 + ♪ 3） ·夜晚在咖啡馆内可以挑战填字游戏
8/9	周二	晴	○	晴	○	·特殊天气：热岛效应 / 热带夜
8/10	周三	晴	○	雨	○	·特殊天气：局部豪大雨
8/11	周四	雨	○	晴	○	·特殊天气：局部豪大雨 ·佑介到访咖啡馆，可触发休息日一同游玩的剧情（魅力 + ♪ 3）
8/12	周五	晴	○	晴	○	·特殊天气：热岛效应 / 热带夜 ·睡觉时收到杏一同游玩的邀请（※ 若之前未购入游戏机会强制拒绝）
8/13	周六	阴	○	晴	○	·和龙司在家里一起玩游戏机（提升勇气）
8/14	周日	阴	○	阴	○	·本日有电视购物 ·涩谷地下通路贩卖青汁 ·收到真一起出游的邀请
8/15	周一	晴	○	晴	○	·特殊天气：热岛效应 / 热带夜 ·前一晚答应邀请的话本日会和真一同出游（追加景点“神保町”）
8/16	周二	雨	○	晴	○	·特殊天气：局部豪大雨
8/17	周三	晴	○	雨	○	·特殊天气：热岛效应 / 局部豪大雨 ·夜晚在咖啡馆内可以挑战填字游戏
8/18	周四	雨	○	晴	○	·特殊天气：局部豪大雨
8/19	周五	阴	○	雨	○	·双叶殿堂潜入路线确保期限
8/20	周六	晴	○	晴	○	·双叶殿堂送出预告信期限
8/21	周日	晴	×	晴	△	·双叶殿堂攻略最终期限
8/22	周一	晴	×	晴	○	·特殊天气：热岛效应 / 热带夜 ·COOP“审判”等级升到 3 ·COOP“愚者”等级升到 7
8/23	周二	晴	×	晴	○	·特殊天气：热岛效应 / 热带夜 ·双叶的特训剧情
8/24	周三	晴	×	晴	○	·特殊天气：热岛效应 / 热带夜 ·双叶的特训剧情
8/25	周四	晴	×	晴	○	·特殊天气：热岛效应 / 热带夜 ·双叶的特训剧情 ·夜晚在咖啡馆内可以挑战填字游戏
8/26	周五	晴	×	雨	○	·特殊天气：热岛效应 / 局部豪大雨 ·双叶的特训剧情
8/27	周六	雨	×	雨	○	·特殊天气：局部豪大雨 ·双叶的特训剧情
8/28	周日	晴	×	晴	○	·特殊天气：热岛效应 / 热带夜 ·双叶的特训剧情 ·涩谷地下通路贩卖青汁
8/29	周一	晴	×	晴	○	·海滨浴场剧情 ·COOP“魔术师”等级升到 7 ·触发任务“对恶意购地者施以制裁的铁锤”
8/30	周二	晴	×	晴	○	·特殊天气：热岛效应 / 热带夜 ·集体赶暑假作业的剧情 ·夜晚在咖啡馆内可以挑战填字游戏
8/31	周三	晴	×	晴	△	·COOP“隐士”解锁 ·本日以后可以前往新地点秋叶原探索 ·COOP“愚者”等级升到 8

※ 暑假期间无法提升“节制”以及“顾问官”的等级，同时大量的和同伴游玩的剧情能提升不少能力和好感，请充分利用

9 月

日期	星期几	白天天气	白天自由行动	夜晚天气	夜晚自由行动	本日活动内容
9/1	周四	晴	×	晴	○	·本日开始各地商店的商品更新，追加秋季限定商品 ·本日到 10 月 10 日期间，在各地可以购买怪盗周边商品 ·四轩茶屋的二手杂货店可以花 500 日元购买“坏掉的笔记型电脑”，之后再去秋叶原花 8000 日元购买“电脑专用工具组”后可修好损坏的电脑，下来可以在不消耗时间的情况下于自宅登录“暗网田中”来购买特殊物品）

日期	星期几	白天天气	白天自由行动	夜晚天气	夜晚自由行动	本日活动内容
9/2	周五	阴	○	阴	○	·上课时被老师丢粉笔（灵巧较高时有一定几率躲开，之后会提升魅力） ·印象空间解锁新区域“慈悲被剥夺路” ·夜晚在咖啡馆内可以挑战填字游戏
9/3	周六	晴	×	晴	○	·课堂提问答案：“繁荣” ·在双叶房间中解析数据的强制剧情 ·本日起解锁 COOP“正义”6 级
9/4	周日	晴	○	晴	○	·涩谷地下通路贩卖青汁 ·触发任务“人称作弊小子的男人” ·本日开始可以完成 COOP“塔”的解锁前置剧情
9/5	周一	阴	○	晴	○	-
9/6	周二	晴	○	晴	×	·课堂提问答案：“停表错觉”
9/7	周三	晴	×	晴	×	·修学旅行剧情（出国）
9/8	周四	晴	×	晴	×	·修学旅行剧情
9/9	周五	晴	×	晴	×	·修学旅行剧情（在海滩和当地人对话）
9/10	周六	晴	×	晴	×	·修学旅行剧情（修学旅行自由行动剧情）
9/11	周日	晴	×	晴	×	·修学旅行剧情
9/12	周一	晴	×	晴	×	·修学旅行剧情（校长死亡事件发生）
9/13	周二	晴	×	晴	×	·COOP“审判”等级升到 4 ·摩尔加纳暂时离队
9/14	周三	晴	×	雨	×	·课堂提问答案：“租赁店”
9/15	周四	阴	×	晴	×	·第一次进入奥村·殿堂
9/16	周五	阴	×	晴	×	-
9/17	周六	晴	×	晴	×	·课堂提问答案：“有能力的老鹰都会藏起自己的爪子” ·强制进入印象空间追逐摩尔加纳，剧情后摩尔加纳归队，COOP“魔术师”等级升到 8
9/18	周日	晴	×	晴	△	·奥村殿堂攻略正式开始（期限为 10 月 10 日）
9/19	周一	晴	○	晴	○	·夜晚在咖啡馆内可以挑战填字游戏 ·天鹅绒房间解锁功能“公开处刑” ·奥村殿堂攻略完成后 COOP“魔术师”等级升到 9
9/20	周二	晴	○	晴	○	·从冰箱中可以获得“名物·猪排三明治” ·本日起解锁 COOP“顾问官”6～9 级的提升
9/21	周三	晴	○	阴	○	·课堂提问答案：“正中间” ·睡觉时收到东乡一二三的一同出游邀请
9/22	周四	阴	○	阴	○	·前一天答应一二三邀请的话，在秋叶原和一二三一起游玩（同时出现角色有祐介和千早） ·电视节目问答：“判处 10 年”
9/23	周五	晴	○	阴	○	·上课时可以开小差（需要节制等级 5）
9/24	周六	阴	○	阴	○	·上学途中可以读书 ·课堂提问答案：“白色 20 片、黑色 12 片”
9/25	周日	阴	○	阴	○	·涩谷地下通路贩卖青汁 ·和双叶的假日剧情（提升勇气） ·本日有电视购物
9/26	周一	阴	○	雨	○	-
9/27	周二	晴	○	晴	○	-
9/28	周三	晴	○	晴	○	·上学途中可以读书 ·课堂提问答案：“Phantom”“Vibration”“Syndrome” ·家庭餐馆的菜单会追加商品 ·夜晚在咖啡馆内可以挑战填字游戏
9/29	周四	晴	○	晴	○	·课堂提问答案：“宫内厅” ·电视节目问答：“吹嘘过去的犯罪”
9/30	周五	晴	○	晴	○	·上课时可以开小差（需要节制等级 5）

10 月

日期	星期几	白天天气	白天自由行动	夜晚天气	夜晚自由行动	本日活动内容
10/1	周六	晴	○	阴	○	-
10/2	周日	阴	○	阴	○	·涩谷地下通道贩卖青汁 ·夜晚会收到双叶一同看电影的邀请（提升知识）（前提条件：完成任务“对恶意购地者施以制裁的铁锤”） ·本日有电视购物
10/3	周一	晴	×	阴	×	·课堂提问答案：“星星” ·和芳泽霞进入神秘殿堂探索的剧情，此外要进入第三学期的新剧情以及新结局的话，必须在本日之前将 COOP“信念”提升至 5 级
10/4	周二	雨	○	晴	○	-
10/5	周三	晴	○	雨	○	·上课时可以开小差（需要节制等级 5）
10/6	周四	晴	○	晴	○	·上学途中可以读书 ·课堂提问答案：“约瑟夫 · 吉约丹” ·夜晚在咖啡馆内可以挑战填字游戏
10/7	周五	晴	○	晴	○	-
10/8	周六	晴	○	晴	○	·奥村殿堂潜入路线确保的期限 ·睡觉时收到双叶明日一同出游的邀请
10/9	周日	晴	○	晴	○	·涩谷地下通路贩卖青汁“极苦青汁” ·奥村·殿堂送出预告状的期限 ·和双叶假日一同出游的剧情（前一晚答应邀请） ·烤红薯店出现在四轩茶屋（武见内科医院前）
10/10	周一	阴	○	阴	○	·奥村·殿堂攻略的最后期限 ·和双叶的假日剧情（提升灵巧） ·夜晚在咖啡馆内可以挑战填字游戏
10/11	周二	阴	×	晴	×	·奥村邦彦的改心剧情 ·课堂提问答案：“波巴” ·COOP“愚者”等级升到 9
10/12	周三	晴	×	晴	△	·COOP“审判”等级升到 5
10/13	周四	晴	×	晴	△	-

日期	星期几	白天天气	白天自由行动	夜晚天气	夜晚自由行动	本日活动内容
10/14	周五	雨	○	阴	○	·触发任务“杀手对着垃圾桶笑了” ·放学后收到真一同学习的邀请 ·本日起暂时无法探索印象空间
10/15	周六	晴	○	晴	○	·上课时被老师丢粉笔（灵巧较高时有一定几率躲开，之后会提升魅力） ·放学后收到佑介一同学习的邀请 ·夜晚收到杏一同学习的邀请
10/16	周日	晴	○	晴	○	·涩谷地下通路贩卖青汁 ·夜晚收到龙司一同学习的邀请（提升知识）
10/17	周一	雨	×	雨	×	·期中考试期间 ·考试答案：“32 面”“以前只有 1 种颜色”“黑白的”
10/18	周二	阴	×	阴	×	·期中考试期间 ·考试答案：“夏尔·亨利·桑松”“因为是世袭制”
10/19	周三	晴	×	晴	×	·期中考试期间 ·考试答案：“强制劳动“3 只蜜蜂在欧洲大陆”
10/20	周四	晴	×	晴	△	·期中考试期间
10/21	周五	阴	×	晴	△	·在学校内被警察调查的剧情
10/22	周六	晴	×	晴	○	·课堂提问答案：“15”
10/23	周日	晴	×	晴	○	·涩谷地下通路贩卖青汁
10/24	周一	晴	×	晴	○	·课堂提问答案：“主观认定” ·中间考试结果发表（成绩为“中间偏上”时魅力 + ♪ 2,10 名以内时魅力 + ♪ 3） ·夜晚和惣治郎对话，若考试成绩进入 10 位以内可以获得奖励饰品
10/25	周二	晴	×	晴	△	·学园祭剧情
10/26	周三	晴	×	雨	×	·学园祭剧情以及后夜祭剧情
10/27	周四	晴	×	晴	△	·和明智吾郎的强制剧情
10/28	周五	晴	×	阴	×	·COOP“审判”等级升到 6
10/29	周六	阴	×	阴	×	·明智吾郎加入队伍，同时第一次进入新岛·殿堂
10/30	周日	晴	○	晴	○	·新岛·殿堂攻略正式开始（宝物确保路线期限为 11/17，预告信送出日期固定为 11/18），新岛殿堂同样要强制最少分两天攻略，开始正式攻略后流程最多只能进展到高级会员区域，之后会无法继续前进，到达高级会员区域并离开殿堂后的第二天会强制再度进入殿堂，之后才能确保潜入路线 ·印象空间恢复探索，追加新区域“感动被剥夺之路” ·本日开始可以和奥村春交流，提升 COOP“女帝”的等级 ·涩谷地下通路贩卖青汁
10/31	周一	阴	○	阴	○	·上课时可以开小差（需要节制等级 5） ·本日以后在黑板可以描绘怪盗团的标志（提升勇气，只限 1 次） ·夜晚在咖啡馆内可以挑战填字游戏

11 月

日期	星期几	白天天气	白天自由行动	夜晚天气	夜晚自由行动	本日活动内容
11/1	周二	晴	○	阴	○	-
11/2	周三	晴	○	晴	○	·上学途中可以读书 ·课堂提问答案：“江户时代” ·睡觉时收到三岛假日一同出游的邀请 ·本日起解锁 COOP“正义”7～8 级
11/3	周四	晴	○	晴	○	·和三岛的假日出游剧情（前一晚答应邀请，追加角色：织田信也）
11/4	周五	晴	○	晴	○	·课堂提问答案：“剑” ·夜晚在咖啡馆内可以挑战填字游戏
11/5	周六	晴	○	阴	○	·上学途中可以读书 ·上课时可以开小差（需要节制等级 5） ·睡觉后收到春假日出游的邀请
11/6	周日	晴	○	晴	○	·涩谷地下通路贩卖青汁 ·和春的假日出游剧情（追加观光景点浅草） ·本日有电视购物
11/7	周一	晴	○	晴	○	-
11/8	周二	阴	○	阴	○	·课堂提问答案：“几岁都可以”
11/9	周三	晴	○	晴	○	-
11/10	周四	晴	○	晴	○	·上学途中可以读书 ·课堂提问答案：“因为很难看到它的眼睛” ·电视节目问答：“电视机前的你”
11/11	周五	阴	○	阴	○	·上课时可以开小差（需要节制等级 5）
11/12	周六	晴	○	晴	○	·课堂提问答案：“因为声音是合成的”
11/13	周日	晴	○	晴	○	·特殊天气：流感预警 ·涩谷地下通路贩卖青汁 ·和春在休息日一起看电影（提升勇气） ·本日有电视购物
11/14	周一	晴	○	晴	○	·特殊天气：流感预警 ·上学途中可以读书 ·课堂提问答案：“因为海拔很高” ·夜晚在咖啡馆内可以挑战填字游戏
11/15	周二	晴	○	阴	○	·特殊天气：流感预警 ·课堂提问答案：“斩首示众” ·从冰箱中可以获得“名物·猪排三明治”
11/16	周三	雨	○	阴	○	·新岛·殿堂到达高级会员区域的期限 ·上课时可以开小差（需要节制等级 5）
11/17	周四	晴	○	晴	○	·新岛·殿堂潜入路线确保期限 ·上学途中可以读书 ·课堂提问答案：“蜗牛线”
11/18	周五	晴	×	晴	×	·丸喜拓人离开学园的剧情，要进入第三学期的话必须在本日之前将其 COOP“顾问官”提升至 9，同时要进入新结局的话还需要在本日之前将明智的 COOP“正义”提升至 8 ·在集合点向新岛冴发出预告信 ·从本日起到 12 月 22 日为止，玩家将无法进入秀尽学园除了屋顶以外的区域（尤其是要注意无法使用图书馆）

日期	星期几	白天天气	白天自由行动	夜晚天气	夜晚自由行动	本日活动内容
11/19	周六	晴	×	晴	×	·新岛·殿堂攻略完成
11/20	周日	阴	×	晴	×	·强制搜查日，同时也是原版结局分岐处①，COOP“审判”等级会一口气升到 10，关于结局分歧的正确选项请参看前文结局相关部分
11/21	周一	晴	×	晴	×	·在回避坏结局的条件下，主人公脱狱成功，在阁楼和双叶对话，得知事情的详细真相
11/22	周二	晴	×	晴	△	·COOP 达成 MAX 的角色会通过 SNS 确认主人公安危（大宅一子，此外川上和三岛即使没有升满 COOP 也会发来 SNS）
11/23	周三	晴	×	晴	△	·COOP 达成 MAX 的角色会通过 SNS 确认主人公安危（御船千早、武见妙、岩井宗久）
11/24	周四	晴	×	晴	△	·COOP 达成 MAX 的角色会通过 SNS 确认主人公安危（织田信也、东乡一二三、吉田寅之助） ·电视节目问答：“法官决定” ·第一次进入狮童·殿堂
11/25	周五	晴	○	晴	○	·狮童·殿堂攻略正式开始（期限为 12/17） ·本日到 12 月 22 日为止主人公的昼间自由活动从咖啡馆阁楼自宅开始 ·触发任务“洁白的壶与黑心的欺诈师” ·印象空间解锁新区域“宽容被剥夺之路” ·各地商店开始贩卖冬季限定商品
11/26	周六	晴	○	晴	○	·狮童·殿堂攻略完成数日后会触发任务“美男的叙事诗“人称演艺圈老大的男人”
11/27	周日	晴	○	阴	○	·涩谷地下通路贩卖青汁 ·本日有电视购物
11/28	周一	阴	○	晴	○	·夜晚在咖啡馆内可以挑战填字游戏
11/29	周二	晴	○	晴	○	-
11/30	周三	晴	○	晴	○	-

※ 原版在流感天气（流感预警）进入印象空间刷死神升级的办法在本作无效，各位无需特意等到流感天再攻略印象空间。

12 月

日期	星期几	白天天气	白天自由行动	夜晚天气	夜晚自由行动	本日活动内容
12/1	周四	阴	○	阴	○	-
12/2	周五	晴	○	晴	○	·夜晚在咖啡馆内可以挑战填字游戏
12/3	周六	雪	○	雨	○	-
12/4	周日	晴	○	晴	○	·涩谷地下通路贩卖青汁“海鲜青汁”（提升知识）
12/5	周一	晴	○	晴	○	-
12/6	周二	晴	○	晴	○	-
12/7	周三	晴	○	晴	○	·夜晚在咖啡馆内可以挑战填字游戏
12/8	周四	晴	○	晴	○	·特殊天气：流感预警 ·电视节目问答：“杀人未遂”
12/9	周五	晴	○	晴	○	·特殊天气：流感预警
12/10	周六	阴	○	雨	○	·从冰箱中可以获得“名物·猪排三明治”
12/11	周日	晴	○	晴	○	·涩谷地下通路贩卖青汁 ·本日有电视购物
12/12	周一	晴	○	晴	○	·夜晚在咖啡馆内可以挑战填字游戏
12/13	周二	雨	○	阴	○	-
12/14	周三	晴	○	晴	○	-
12/15	周四	雪	○	晴	○	·电视节目问答：“通缉犯不能自首”
12/16	周五	晴	○	雪	○	·狮童·殿堂潜入路线确保的期限
12/17	周六	晴	○	阴	○	·狮童·殿堂送出预告信及攻略的最后剧情（狮童殿堂送出预告信后会直接进入殿堂挑战 BOSS，无需等到第二天）
12/18	周日	晴	×	阴	△	·总选举日，狮童改心剧情
12/19	周一	晴	×	晴	○	·本日开始主人公恢复上学 ·和同伴们集体学习备考剧情 ·夜晚在咖啡馆内可以挑战填字游戏
12/20	周二	阴	×	阴	×	·期末考试期间 ·考试答案：“D”“10 亿以上”“斩首并游街示众“是一场表演”
12/21	周三	阴	×	阴	×	·期末考试期间 ·考试答案：“红桃”“旁听”
12/22	周四	晴	○	晴	○	·期末考试期间 ·考试答案：“日本”“英国的无畏舰” ·在学园和各处街道 NPC 的对话会有本日限定的特殊台词 ·本日是本篇剧情部分的最后自由行动日，主人公可以前往学校内包括图书馆的各处，所有 COOP 对象都可以在本日选择开展剧情（真·春·佑介·杏·龙司·双叶·武见·织田） ·夜晚同样可以选择和所有 COOP 对象展开剧情（惣治郎·武见·川上·岩井·御船·大宅·一二三·三岛）
12/23	周五	晴	×	晴	△	·COOP“魔术师”等级升到 10
12/24	周六	晴	×	阴～雪	×	·期末考试结果发表（成绩为“中间偏上”时魅力 + ♪ 2,10 名以内时魅力 + ♪ 3） ·印象空间解锁新区域“见识被剥夺之路”以及“印象空间最深部”（本日中将无法完成尚未完成的任务），本日必须强制攻略“印象空间最深部”，攻略完成后触发印象空间和现实融合剧情，在天鹅绒房间里进入原版结局分歧处②，具体选项请参看前文结局部分 ·在回避坏结局的前提下，主人公得知故事真相，最后唤醒同伴，COOP“愚者”等级提升至 10。 ·进入本篇剧情最终迷宫“恶德的世界”，战胜本篇最终 BOSS“统制神·亚尔达拜特” ·圣诞前夜剧情，之后进入结局分歧处③，未达成进入第三学期条件的情况下会直接进入原版好结局，而若达成进入第三学期条件后，明智会代替主人公自首，由此进入第三学期的新剧情
12/25	周日	雪	×	雪	×	·在咖啡馆内的团聚剧情（达成进入第三学期条件）
12/26	周一	-	-	-	-	-
12/27	周二	-	-	-	-	-
12/28	周三	-	-	-	-	-
12/29	周四	-	-	-	-	-
12/30	周五	-	-	-	-	-
12/31	周六	-	-	-	-	·集体跨年剧情（达成进入第三学期条件）

1 月 &2 月

日期	星期几	白天天气	白天自由行动	夜晚天气	夜晚自由行动	本日活动内容
1/1	周日	晴	-	-	-	·新年初诣剧情
1/2	周一	-	-	-	-	·潜入？？？·殿堂（实际为丸喜·殿堂）
1/3	周二	晴	-	-	-	-

日期	星期几	白天天气	白天自由行动	夜晚天气	夜晚自由行动	本日活动内容
1/4	周三	阴	-	-	-	-
1/5	周四	晴	-	-	-	-
1/6	周五	-	-	-	-	-
1/7	周六	晴	-	-	-	-
1/8	周日	-	-	-	-	-
1/9	周一	-	-	-	-	·第二次强制潜入丸喜殿堂
1/10	周二	晴	-	-	-	-
1/11	周三	-	-	-	-	·课堂提问答案：八百万
1/12	周四	-	-	-	-	·第三次强制潜入丸喜·殿堂（新增结局分支处①） ·解锁摩尔加纳人格面具最终觉醒事件 ·本日起解锁 COOP“信念”6～10 级
1/13	周五	晴	○	-	○	·丸喜·殿堂正式攻略开始，期限为 2/3 ·解锁杏人格面具最终觉醒事件 ·触发任务“微弱的悲鸣” ·丸喜·殿堂潜入路线确保后可触发任务“伪人的世界”“偶像与独角兽”
1/14	周六	晴	○	-	-	·解锁龙司人格面具最终觉醒事件 ·课堂提问答案：“岩手县” ·触发任务“妹妹啊，不要哭”
1/15	周日	阴	○	-	-	·解锁双叶人格面具最终觉醒事件 ·涩谷地下通路贩卖青汁
1/16	周一	晴	○	-	○	·解锁佑介人格面具最终觉醒事件
1/17	周二	雨	○	-	○	·解锁真人格面具最终觉醒事件
1/18	周三	阴	○	晴	○	·解锁春人格面具最终觉醒事件 ·课堂提问答案：准备就绪
1/19	周四	阴	○	-	○	·早上上学时可以读书 ·夜晚在咖啡馆内可以挑战填字游戏
1/20	周五	雨	○	-	○	·上课时可以开小差（需要节制等级 5）
1/21	周六	云	○	-	○	·课堂提问答案：“蛇”
1/22	周日	晴	○	阴	○	·本日有电视购物 ·涩谷地下通路贩卖青汁
1/23	周一	阴	○	阴	○	·夜晚在咖啡馆内可以挑战填字游戏
1/24	周二	晴	○	晴	○	·课堂提问答案：“我的手机”“用光”“我的手机没电了”
1/25	周三	晴	○	阴	○	·上课时可以开小差
1/26	周四	雪	○	雪	○	·特殊天气：寒流 ·早上上学时可以读书
1/27	周五	雪	○	阴	○	·特殊天气：寒流 ·课堂提问答案：“可以传给朋友的朋友的朋友”
1/28	周六	晴	○	-	○	-
1/29	周日	雪	○	雪	○	·本日有电视购物 ·涩谷地下通路贩卖青汁
1/30	周一	-	○	雪	○	-
1/31	周二	晴	○	阴	○	-
2/1	周三	阴	○	雪	○	·夜晚在咖啡馆内可以挑战填字游戏
2/2	周四	雪	○	雪	×	·解锁芳泽霞人格面具最终觉醒事件 ·丸喜来访（新增结局分支处②），向丸喜发出预告状 ·解锁明智人格面具最终觉醒事件
2/3	周五	-	-	-	-	·丸喜·殿堂最终攻略期限

※2 月 3 日丸喜殿堂攻略结束后到 3 月 19 日结局为止都是纯剧情，这里就不再赘述。2 月 14 日、2 月 15 日和 3 月 14 日分别有情人节事件、修罗场事件和白色情人节事件，玩家可以和自己达成恋人关系的角色一同度过，情人节那天和玩家达成 COOP MAX 但非恋人关系的异性角色也会送给玩家义理巧克力。

迷宫攻略篇

鸭志田·殿堂

通关推荐等级	11 级以上
必要开锁工具数	3
攻略可能时期	4 月 11 日～5 月 1 日
预告信最终期限	4 月 30 日

第一次潜入（4 月 11 日）

1. 首次进入迷宫后被关押，在牢房中检查两个桶和铁栅栏后和敌人“地下室的提灯男”×2 发生战斗，作为纯教学战斗，玩家只需熟悉基本操作即可。

2. 剧情之后一路前行，跳跃过河，调查河对岸牢房墙上的小洞后移动到对面牢房出来，之后继续前进，一路从台阶往上打开门与摩尔加纳汇合。

3. 之后再吊桥处调查石像，拉起石像的下巴使吊桥放下。和敌人“床上的精鬼”及“地下室的提灯男”战斗，本场战斗摩尔加纳会参加，但是由 AI 操作。继续一路前进和敌人“诱入迷途的少女”×2 战斗，发生剧情之后离开迷宫。

第二次潜入（4 月 12 日）

1. 这次进入迷宫后会在大厅处发生剧情，直接进入地下监狱 1 层，一路前进获得手枪和子弹并来到安全屋，本日开始会出现教学战斗以外，游荡在地图上的敌人，玩家需要注意从其背后发起偷袭。

2. 从安全屋出来继续前进一段距离后打开左手边的门，和敌人“诱入迷途的少女”及“死刑台的人面花”战斗，这场主要是给玩家学习枪械的攻击方法，“诱入迷途的少女”弱点是枪械，可以直接将其打至倒地状态。继续前进一段距离再次和“诱入迷途的少女”战斗，会进行总攻击的教学



3. 进入修炼场后和奴隶学生对话打听情报。之后返回地下通路时会和敌人“警卫队长”（铳·火·咒耐）及“汙秽的双角兽”×2（雷弱、咒耐）战斗，开始战斗会强制失败，之后龙司会觉醒人格面具能力加入战斗，优先让龙司使用雷电魔法“吉欧”攻击“汙秽的双角兽”打出追加行动，迅速击破两只杂鱼后再攻击中间的警卫队长，胜利后发生剧情离开迷宫。

资讯汇聚
聚焦国行
特别企划
奖杯珍藏
深度特攻 WALKTHROUGH

第三次潜入（4月15日）

1. 开始时从入口处的通风管，到达中央大厅处发生剧情后退出，在上方房间和“诱入迷途的少女”发生强制战斗。本场战斗会进行会话交涉的教学。通过铳攻击弱点，进入 HOLD UP 状态后再进行交涉，必然会获得“皮克希”的人格面具，之后可以在附近多用对话收集一些人格面具。

2. 随后又是和“汙秽的双角兽”的强制战斗。这场战斗会进行在战斗中切换人格面具的教学，接着在中间房间的宝箱里可以获得 Joker 的武器，上方的安全屋前会发生杏被阴影抓走的剧情，返回地图左侧房间和敌人“警卫队长”战斗（火弱、物·雷·风耐），使用杏的亚基魔法可有效对其造成打击，胜利后发生剧情离开。

确保潜入路线（4月18日～5月2日）

1. 从这里开始才算是正式开始攻略迷宫，首先在迷宫门口的天鹅绒房间进行人格面具成。第一次合成教学是强制的，用主角的亚森 × 皮克希合成阿迦西翁，这个人格面具拥有电击魔法，对于攻略鸭志田 · 殿堂比较实用，如果不想把主角的专用人格面具合掉，就要在这之前提前通过交涉获得除皮克希以外的其他 人格面具，不过就算合掉了主角的人格面具也可以通过人格面具全书阅览买回来。此外拥有冰结魔法的 Lv7 节制 玄武和 Lv9 教皇 比列也比较实用。

2. “愚者”COOP 升级到 RANK 2，获得“第三只眼”能力 —— 按 L1 键观察场景中敌人的大致等级（红色表示敌人等级高于自己），可以用来做掩护的位置，宝箱，开关和特殊通路等，此时还会解锁迷宫中各个安全屋的传送功能，由于游戏前期没有太好的 SP 回复手段，因此如果追求一天内到达宝物确保路线的话。需要在游戏初期尽早将“死神”COOP 的 RANK 升到 5，这样在诊所那里就会贩卖战斗中回复 SP 的饰品“贴贴大气功”，非常有用。

3. 一路向地图上方移动，开启安全屋“西馆 1 楼 · 空房间”从螺旋楼梯来到 2 楼，在被栅栏保护的房间处使用“第三只眼”找到机关，获得古城地图，接着来到大厅，通过天花板上的大吊灯来到迷宫东侧，在安全屋“中央大厅 2F · 空房间”前有第一个上锁宝箱，这里还可以开启到古城城门口的近路。

4. 古城东馆的地形较为复杂，和敌人的战斗也比较频繁，玩家需要活用使用第三只眼判别敌人强度的功能（红色：等级比自身高，黄色：等级和自身持平，蓝色：等级低于自身）来灵活处理战斗与否的问题，东馆正上方房间里的宝箱也需要从旁边的通风管进去才能拿到。

5. 在地图右上角发现房门被锁，需要从旁边攀爬到架子上层，从通风口进入左手房间，从高台上直接可以进行奇袭，有和敌人男梦魔的强制战斗，这里会进行将敌人打倒濒死敌人求饶的教学，注意敌人没有耐性和弱点。地图右上角的螺旋阶梯处无法继续前进，这里会有使用钩索的教学，之后玩家便可以使用钩索来移动往上了，接着进入古城 · 东馆三楼。

6. 开启安全屋“东馆 3F · 空房间”，之后在这里需要从 3 个小房间的书架获得 3 本书《近代练筋术》《奴隶之书》《王妃之书》，《近代练筋术》的书放进北侧墙壁的书架里，可以获得蛋白质，接着在下方的房间利用第三只眼，从桌上获得《王之书》，之后将《奴隶之书》《王妃之书》《王之书》分别正确放进周围墙壁的书架即可获得鸭志田的金牌（在男生相关的书的书架上放进《奴隶之书》，女生相关的书的书架上放上《王妃之书》，鸭志田相关的书架上放上《王之书》），用鸭志田的金牌打开地图右边被锁的门，继续前进。

7. 开启安全屋“东馆别栋 · 空房间”后，来到中央的礼拜堂和敌人“天界的判官”战斗，BOSS 耐性为火 · 冰 · 雷 · 祝耐，由于没有弱点，战斗难度略高，注意 BOSS 会使用蓄力，之后的物理攻击伤害巨大，在 BOSS 使用蓄力的那一回合一定要全员防御。

8. 胜利后利用钩索来到东馆别馆的上层，之后一路跳跃前进，这里需要在特定位置从上层和中层之间来回移动，最后来到中层北面，从右上角的螺旋阶梯可以继续前往下一个场景，而螺旋阶梯的左边有可以使用钩索的地方，利用钩索来到对面可以进入本迷宫第一个藏有欲石的地方并出现欲石相关教学，获得“色欲的红欲石”。

9. 从螺旋阶梯来到古城屋顶（注意一路往下可以看到第二个上锁宝箱，拿到高卷杏的武器），在屋顶的会有大量强敌在巡逻，可以使用钩索回避和敌人的战斗，之后一路前往古塔，进入古塔后先不要前进，从侧面的通气口出去再次来到塔的外壁，拿到宝箱后利用钩索继续向上攀登，到顶后发现第二个欲头房间，获得“色欲的绿欲石”。

10. 拿完欲石进入古塔 · 中央塔，先顺时针移动开启安全屋“中央塔 · 空房间”，这里有第三个上锁宝箱（内有宝玉），同时打开机关后可以来到下层隐藏房间，之后调查巨大肖像画可以返回到古城城门大厅处。注意从隐藏房间另一侧的升降机可以来到放置第三块欲石的场所，打倒看守的敌人“粉碎的烦恼大王”（除了物理外其他属性均为耐）后就可以获得“色欲的蓝欲石”，由于这个敌人耐性很强，推荐活用异常状态技能（如高卷杏的永眠）来限制他的行动。获得 3 块欲望之石后合成“色欲的结晶”，其附带的中级回复魔法“梅迪拉玛”在应付本迷宫 BOSS 战时非常好用。

11. 从 1 层的安全屋旁边的楼梯向上，一路来到古塔 3 层，被大镰机关挡住去路，而旁边的雕像缺少启动钥匙。这时需要回到塔中层和下层，打倒金色的敌人（用 L1 发动第三只眼调查）后分别获得“色欲的右眼”，“情欲的左眼”，启动雕像后通过机关。

12、最后来到王之间，开启安全屋，从大门旁边的体操服女性雕像上进去，确保宝物路线。由于发出预告信后第二天就会强制进入迷宫，一旦攻略完成后就无法再度进入。且发出预告信后迷宫警戒度会强制到达 99%，因此之前还有宝箱没有拿的话需要在 BOSS 战开始全部拿完。



本迷宫 3 个欲石位置



■色欲的红欲石



■色欲的绿欲石



■色欲的蓝欲石

发出预告信后

1. 直接通过安全屋传送，进入王之间的宝物库，发生 BOSS 战。

BOSS 战　鸭志田・阿斯摩太・卓

本战的战斗开始前建议全员练到 Lv11（摩尔加纳 Lv11 能学会全体回复，大幅度降低难度），此外收集齐 3 个欲石获得的“色欲的结晶”最好也装备上。BOSS 除了万能属性的“金牌级扣杀”之外其余招式均为物理属性，建议主人公配备物理耐性的软泥怪或者背负怪。

战斗经过一段时间后，BOSS 会使用“执迷不悟的奖杯”回复自己的 HP，此时转为进攻“执迷不悟的奖杯”，将之击破后 BOSS 会倒地触发我方的总攻击。

和原版一样，将 BOSS 的 HP 削弱到一定程度后会触发特殊作战，玩家可以派一名同伴夺走 BOSS 的王冠，需要选择龙司或摩尔加纳（选杏会失败），开始作战后选择的同伴会暂时离队，玩家需要以 3 人队伍坚持一定时间，之后派出的同伴会击落王冠导致 BOSS 倒地，此时对 BOSS 可以造成巨大伤害，争取一口气将其击败。

BOSS 和原版不同的一个招式是会召唤出认知中的铃井志帆（认知存在“铃井志帆”），之后会蓄力发动万能属性的大招“金牌级扣杀”，此时若在其蓄力时击破志帆，则可以阻止其发动大招，志帆的弱点是物 / 铳 / 火，HP 也不高，一旦出现集火将其消灭即可。

斑目・殿堂

通关推荐等级	16 级以上
必要开锁工具数	4
攻略可能时期	5 月 16 日～6 月 4 日
预告信最终期限	6 月 3 日

第一次潜入（5 月 16 日）

1. 通过门口的卡车爬上墙壁，一路前进最后通过天窗进入美术馆。调查美术馆内圆形大厅的巨大作品后发生剧情，离开迷宫，注意拿到地图“美术馆的结构图・上”。本次探索不会触发战斗，注意迷宫门口目前并不会出现天鹅绒房间，需要等 5 月 18 日之后才能利用。本迷宫要正式攻破至少需要反复进入 4 次。

第二次潜入（5 月 18 日）

1. 正式开始攻略殿堂，本迷宫推荐合成的人格面具为 Lv11 魔术师 杰克霜精和 Lv15 力量 狮爷。通过第一次侵入的地方，来到美术馆 1 层，这里要小心红外线报警器，一旦被照射到警戒度就会提升。用 L1 键发动“第三只眼”可以很清晰地看见各处的红外线装置，一部分红外线可以通过钩索来直接飞过去。圆形大厅前有第一个带锁宝箱，内有摩尔加纳的武器。

2. 通过第一次探索的圆形大厅后，解锁安全屋“第 1 展示室・监视室”，之后一路来到美术馆 2 层，这里在六边形大厅里会发生剧情，其他人被红外线困住，只有主角一人可以操作。和同伴汇合的具体流程为：①操作主角在右侧登上集装箱后在南侧玻璃的另外一段跳下并击破敌人；②在地图南侧按下开关，让杏可以自由行动。③再次前往北侧。在北半边区域调查画像，找到隐藏的开关，之后龙司可以自由行动；④在北侧（左上角）木箱处爬上，通过通风口进入警戒室，调查控制台；⑤走出警戒室后偷听敌人的对话得知密码，之后回控制台解放摩尔加纳。

3. 调查黄金壶后宝魔“摄政者”会出现，并出现宝魔相关教学，“摄政者”的弱点是核热属性，如果之前有合成拥有核热魔法“芙蕾”的“真神”这只人格面具的话可以很轻松将其打至倒地（也可以装备在美术馆 1 层获得的核热戒指），对话后 100% 加入，可以用来作为良好的合成材料，如果击破则有大量经验和金钱。

4. 继续前进解锁安全屋“第 2 展示室・监视室”，登上右手墙壁来回避红外线，之后前面的女性外形阴影拥有比较大的感知范围，小心避开，一路来到地图西北侧的区域，进入到有电气栅栏挡路的地方，在附近倾斜绘画处打开开关，这里需要用钩索移动，解除电气栅栏，此外上楼梯到上层后后按使用钩索飞上天花板，可以到达本迷宫存放第一块欲石的房间，获得虚荣的红欲石。

5. 从北面的门离开，继续前进解锁安全屋“中央庭园・监视室”，来到中央庭园后发生剧情，无法前进只能脱出迷宫。



第三次潜入（抵达中央庭园后退出迷宫的第二天）

1. 在中央庭园发生剧情后回到现实，第二天会强制再度进入中央庭园，剧情后可以进入宝物殿发生和 BOSS“阴影警卫”的战斗，只有 Joker 和龙司可以出战，BOSS 耐性为火弱、冰耐，因为会使用全体咒怨属性攻击，注意主角不要带上咒弱的人格面具。

2. 打败敌人后进入左上的房间，关闭安全系统，出来后发生剧情与杏和摩尔加纳汇合。自动进入美术馆 2F 的第 2 展示室，剧情后剧情后回到 1 层的第 1 展示室发生 BOSS 战“苦涩的铁匠”（耐性为火・祝・咒耐、风反）+“不正经的山林修行者”（耐性为冰・祝弱、风耐）×4，此时喜多川祐介觉醒人格面具能力并代替摩尔加纳出战，先让他使用全体冰结属性技能消灭 4 个小怪，之后对付“苦涩的铁匠”，BOSS 物理攻击较强，注意使用辅助加强防御，可以让龙司装备“色欲的结晶”来辅助恢复。

确保潜入路线

1. 本次潜入开始可以切换队伍成员，首先传送到中央庭园，进入宝物殿，在入口附近获得地图“美术馆的结构图・下”，来到布满红外线的大厅里，利用第三只眼能力来仔细看清红外线的位置，前往地图西北角的警卫室，在警卫室前打倒敌人“幽谷的怪僧”（耐性为风无）+“不正经的山林修行者”（耐性为冰・祝弱、风耐）×4，推荐将祐介编入队伍中。本场景有两个带锁宝箱，分别有祐介的武器和宝玉轮。

2. 战斗后进入警卫室，调查发光的控制终端，在附近偷听阴影的对话，再去门口调查巨大斑目像，再返回警卫室调查控制终端即可，一部分红外线得以解除。进入大厅北面的绘画后可以来到场景右侧，解锁安全屋“宝物库・监视室”，之后前往画廊。

3. 画廊中有一处摆放了诸多绘画的区域，这里其实是一处谜题，玩家要进入画中，在不同的画中移动，通过正确的顺序才能顺利通过，具体顺序是如下：①先进入沙漠的画后一路向右；②进入富士山的画在中央鸟居处向上；③进入洞窟的画后从画中出来，按下机关，画的连接顺序会发生改变，同时又会出现新的绘画；④之后进入洞窟的画后爬到上层；⑤进入沙漠的画向右；⑥进入富士山的画向右；⑦进入大海的画后在中间向下推摇杆按 o 跳出，按下开关后再次出现新的画，需要进入沙漠的画向右；⑧进入富士山的画后在中央鸟居处向



上；⑨进入洞窟的画后爬到上层；⑩进入屋敷的画后出来。

4. 突破巨大绘画的谜题后继续前进，在一处可以使用钩索的地方，按 L1 键使用钩索来到上层，可找到存放第二块欲石的房间，获得“虚荣的绿欲石”。

5. 之后是没有地图的歪曲迷宫，这里要选择正确的小百合绘画后才能打开继续前进的道路，否则会和敌人交战；首先前进查看“（红色衣服）小百合的画像”，选择“是真迹”；之后在有 4 幅画，查看从眼前算起第三幅“（背景有树枝的）小百合的画像”，选择“是真迹”；接下来到达有 8 幅画的场景，查看最里侧的“（头发垂在胸前）小百合的画像”，选择“是真迹”；最后从蓝色的门出去，前往右下方的金色门。即可破解歪曲迷宫的谜题，进入主厅。

6. 进入主厅后在左侧可解锁安全屋“主厅 · 监视室”，去监视室上方的警卫室前打倒敌人“追逐的狼灵”×3，耐性为雷弱、风 · 核耐、铳 · 祝无，会使用强力物理攻击技能二连牙和全体核热魔法，注意对应。之后右侧通路打开，一路向前到达上层，在安全屋“主厅上层 · 监视室”休息，使用钩索来到对面，进入控制室，接着从天花板来到宝物上方，设置吊绳后返回控制室调查墙壁，确保潜入路线。

7. 主厅上层右侧的带锁宝箱处可以用钩索飞到天花板的另一侧，之后向左移动，穿过通风口可以找到存放第三块欲石的房间，不过需要迎战强敌“从墓中醒来的祖神”（耐性为风 · 核弱、铳耐、物无）才能通过，风、核属性魔法必备，同时还要备足回复手段，之后可获得“虚荣的蓝欲石”并合成“虚荣的结晶”（附带技能虚荣的伪画，效果为打消自身全部弱点）。

本迷宫 3 个欲石位置



■虚荣的红欲石



■虚荣的绿欲石



■虚荣的蓝欲石

发出预告信后

1. 直接传送到主厅上层，在控制室里操作吊绳开始行动，摩尔加纳偷到宝物后从天花板南面脱出，一路下降到中庭，发生 BOSS 战。

BOSS 战　斑目 · 阿萨谢勒 · 一流斋

BOSS 第一阶段和原版差别不大，分为口腔（物 · 铳吸收）、左目和右目（火 · 冰 · 电 · 风吸收）、鼻梁（念 · 核 · 祝 · 咒吸收），起手使用全体物理技能（如横冲直撞，Lv15 力量 狮爷自带或龙司 Lv17 习得，将除了口腔以外的其他部位都击破，之后再用魔法猛攻口腔即可。四个部位全部击破后进入第二阶段。

第二阶段 BOSS 会召唤 4 个小怪“赝作斑目”出现，赝作斑目有喜怒哀乐四种形态，耐性分别为喜（风弱、物耐、火 · 雷反）、怒（冰弱、物耐、火 · 雷反）、哀（火弱、物耐、冰 · 风反）、乐（雷弱、物耐、冰 · 风反）。第一波赝作斑目为四种形态各一，将之打倒后再度补充的小怪则是随机形态，虽然小怪会无限增援，不过打倒的小怪越多，后面出现的小怪就会被附加上各种异常，BOSS 除了召唤小怪之外没有别的技能，这里在击杀小怪的同时注意对 BOSS 本体的输出即可。如果之前有获得宝魔摄政者，可以用其作为材料给人格面具补充各种属性的全体攻击魔法。主人公最好是持有全体火炎、冰结、电击、疾风属性的魔法的人格面具各合成一只，以应付场面上的各种状况。本战治疗压力可能较大，最好将习得了全体回复魔法的摩尔加纳放入队中。



金城 · 殿堂

通关推荐等级	21 级以上
必要开锁工具数	4
攻略可能时期	6 月 21 日～7 月 8 日
预告信最终期限	7 月 7 日

第一次潜入（6 月 20 日）

1. 一路前进，进入东北的接待室后调查桌上的纸币后发生 BOSS 二连战：“游侠狱卒”×2→“游侠狱卒”×2，BOSS 耐性为物 · 铳耐，没有弱点且攻击较强，注意我方的 SP 消耗。

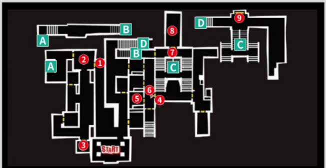
2. 胜利后回到入口处再次发生剧情，新岛真觉醒人格面具能力并发生 BOSS 战：“激流中玩耍的怪童”（耐性为核弱、雷 · 铳耐、冰吸）+ 游侠狱卒 ×2（物 · 铳耐），使用真的核热魔法猛攻弱点即可轻松获胜，剧情后脱出迷宫。

确保潜入路线

1. 本迷宫流程非常长且安全屋数量较少，一定要带足回复品，做好充足准备。首先一进入口处调查大门，发现已经被封锁了，只能调查旁边的小猪雕像发现暗道。攻略迷宫推荐的人格面具为 Lv19 恋爱 菈南希和 Lv18 战车 式王子。

2. 进入银行后一路前往西侧，途中会触发 SHOW TIME 的教学。来到 2 楼之后向东可以打开近路，爬上柜子通过通风口可以进入中央的监视室内，发生战斗“知晓破产的马男”×4（耐性为祝弱、风耐），实力不强 Joker 换上带祝福魔法的 PERSONA 后迅速击破。战斗胜利后获得钥匙卡“银行的卡式钥匙”和地图“银行内的设计图”，用钥匙卡打开监视室的门出来。

3. 拿到钥匙卡后从 2 楼左下的电梯进入，从大洞处跳下，来到银行员用通道。继续前进，解锁安全屋“行员用通路 · 空房间”，注意这里有大量的监视摄像头，一旦进入摄像头的监视范围就会导致迷宫警戒度提升，而破坏对应的电源箱就可以使监视摄像头停止工作。使用第三只眼可以很清楚地看到监视摄像头的监视范围。本区域解除监视器的顺序如下图。



①破坏电源箱。
②打倒敌人游侠狱卒。
③破坏电源箱，从楼梯 A～B 后到达④处。
④破坏电源箱，从楼梯 C～D 后来到⑤处。
⑤破坏电源箱。
⑥开门，前往⑦。
⑦在监视室偷听阴影对话后，新岛真便想出了吸引敌人各个击破的策略，选择“一口气冲过去”，会直接回到正面大厅 2 楼的监视室。（自动），打倒敌人“身带旋风的恶汉”（耐性为雷弱、铳耐、风吸），获得启动钮 · 右，再选择“一口气冲过去”又会快速回到监视室室前。
⑧打倒敌人“激流中玩耍的怪童”（耐性为核弱、雷耐、冰吸），获得“启动钮 · 左”和“银行地下的设计图”，之后中层的巨大隔离门打开，可以继续前进。

4. 注意在监视室对面有带锁宝箱，内有龙司武器，不要错过。在中层巨大隔离门右下方可以用钩索上去，之后可到达存放本迷宫第一块欲石的房间，获得“暴食的红欲石”。

5. 通过巨大隔离门后来到洗钱办公室区域，这里开始出现间歇型启动的监视器，无法关闭，只能利用第三只眼观察后趁停止工作的短暂间歇穿过。首先绕一圈前往地图左下的小房间，从房间中的小洞穿过后跳下到中层。接着可以往北打开通往上层的近路，也可以通过钩索一路来到下层，找到本迷宫存放第二块欲石的房间，获得“暴食的绿欲石”。此外附近利用钩索到达的区域还有黑色小刀，记得回收。

6. 从地图南面乘坐电梯来到最下层，解锁安全屋“办公室 · 空房间”后，在最南面和敌人“虐杀武士的恶鬼”（耐性为物耐、铳反）+“激流中玩耍的怪童”（耐性为核弱、雷耐、冰吸）+“身带旋风的恶汉”（耐性为雷弱、铳耐、风吸）战斗，这一战比之前略难，“虐杀武士的恶鬼”无弱点，拥有强力全体物理技。优先利用弱点击破“激流中玩耍的怪童”和“身带旋风的恶汉”较好，摩尔加纳的全体回复量不足的话，可以利用换手来提升回复量。打倒 BOSS 后获得密码提示“R=C=0 I=1 h=2”，进入地下大金库。

7. 进门后首先解锁安全屋“地下大金库 · 空房间”。之后输入密码 0102 开门，地下大金库这段流程主要是通过搜集笔记，逐一推算出各处机关的密码并打开一层层的隔离门。

笔记总共有 6 份，分别是①“P=1”②“E=9 A=3”③“U=A”④“G=P”⑤“O+H=10”⑥“D=G L=U+G”，所有破解密码的提示都在里面，为了简单叙述起见，这里直接告诉各位密码：第一层的密码为 0931，第二层的密码为 2319（旁边有带锁宝箱），第三层密码为 1841，逐一打开即可。途中还会遭遇敌人“吸取精气的邻人”（耐性为祝弱、铳 · 咒耐、火无），BOSS 会使用附带全体恐怖效果的物理技能“血祭”，注意回复，打开全部的隔离门后就可以进入中央金库，剧情后确保潜入路线。

8. 此外地下大金库第一个输入密码的地方将操作杆向右按下，之后便可以一路到达存放本迷宫第三块欲石的门前，打倒敌人“冥府的看门狗”（耐性为冰弱、核耐、火吸）后可以获得“暴食的蓝欲石”，之后可以合成“暴食的结晶”（附带技能玛哈拉库卡加）。



本迷宫 3 个欲石位置


■暴食的红欲石


■暴食的蓝欲石


■虚荣的红欲石

发出预告信后

1. 直接进入，到达地下大金库发生 BOSS 战。

BOSS 战 战金城 · 帛曳 · 润失

BOSS 战推荐让摩尔加纳、杏、真出战，BOSS 第一形态变成了猪特隆直接出击，打法和原版差不多，出现“超 V.I.P. 模式回旋速度上升”的信息后的下一回合，BOSS 会使用大招大怪球进军，建议全员防御，或者根据剧情提示丢出高价道具中止 BOSS 大招，有自信的玩家可以选择合适的道具。

BOSS 第二形态回到了人形，同时召唤两个保镖，这两个敌人都是全属性耐性，且其中一个会帮 BOSS 替挡攻击，推荐按照摩尔加纳的指示，使用异常状态技能封住他们的行动，可以避免其为 BOSS 替挡攻击，之后以单体技能猛攻 BOSS。BOSS 血量在一定以下时会使用威力巨大的物理攻击技能“金雨”，注意回复。他使用过两次金雨后就会因为金钱消耗完毕，两个保镖弃他而去。之后对付 BOSS 本身就很简单了。主人公最好装上有物理耐性的人格面具以减轻生存压力。此外还需要解除异常的技能来应付 BOSS 的全体催眠。

双叶殿堂

通关推荐等级	35 级以上
必要开锁工具数	3
攻略可能时期	7 月 25 日～8 月 20 日
预告信最终期限	8 月 19 日

第一次潜入 (7月25日)

1. 进入迷宫后一开始发现身处一片沙漠之中，随后乘坐摩尔加纳变身的卡车前往远处的金字塔，到达金字塔后从正门进入到遗迹之中，遭遇双叶的阴影，发生对话之后自动脱出迷宫。

确保潜入路线

1. 本次迷宫里敌人能力强化不少，尤其是同时拥有祝福和咒怨双属性即死技能的敌人“亡魂裁量者”威胁巨大，建议合一只防即死的人格面具随身带着，比如 26 级女教皇“伊西丝”（祝福咒怨双无效）等，其他推荐使用的人格面具为 Lv30 战车 荒魂和 Lv35 隐士 荒霸吐。再次进入迷宫之后，还是从正面进入金字塔内，调查被封印的大门，却发现无法前进，之后再次和双叶的阴影对话，剧情后回到金字塔入口处，从东面的高台出向远处眺望发现有座小镇“沙漠之镇”，前往那里继续调查线索。

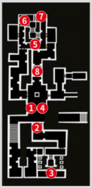
2. 来到小镇上的广场发现盗贼，之后会有一个追击盗贼的事件，这里只要把盗贼尽量逼回广场使其无路可逃即可，发生 BOSS 战“暴力鸟神”（耐性为风反），BOSS 没有弱点，会使用风属性魔法“加尔达因”，伤害很高，不要上带风弱点的同伴，多使用辅助魔法或是异常状态魔法削弱他吧。

3. 击倒 BOSS 获得“被偷走的莎草纸”，返回金字塔中的大回廊处，和双叶的阴影对话，获得地图“金字塔的结构图”，随即发生剧情，Joker 一行中了陷阱掉落到了地下空洞之中。

4. 地下空洞下层利用第三只眼寻找可以当做往上爬的落脚点的棺材，配合钩绳一路往上前进，来到地下空洞上层，从地下空洞来到地下通路，这里有两条路，往下的路是返回金字塔入口处的，建议先存档休息，再次回到地下通路中，往上前进遭遇 BOSS 战“长眠石棺的王侯”（耐性为风弱、铳·祝无、咒吸），由于 BOSS 的弱点是风，带上摩尔加纳用风魔法猛攻即可，其他人也可以装备微风的戒指参加战斗，注意 BOSS 会使用万能魔法米吉多和特殊技能袋中鼠，“袋中鼠”会把我方一人变成老鼠状态，一定时间内无法行动，要注意。

5. 胜利之后爬上墙壁，直到进入“石棺之间”，在两个阿努比斯像处各获得一个“深渊的宝玉”，注意这时会从棺材里出现新的敌人，要小心。从石棺之间北面离开，将两个深渊宝玉放上台座，封锁大回廊的第一扇门打开。继续前进解锁安全屋“大回廊·下端·小房间”，之后从左侧的门进入“拒绝之间”。

6. 在拒绝之间一路前行会遭遇阴影双叶，对话发现前面被长枪机关阻挡，无法前进，这里需要按如下流程进行：



①遭遇双叶阴影，被长枪机关阻挡
②先前往南面偏上的位置按下机关，关闭长枪陷阱
③之后去最南面获得拒绝宝玉
④之后一路来到北
⑤来到北面区域关机关
⑥打开该处的门
⑦将拒绝宝玉放在阿努比斯像上停止陷阱
⑧返回地图中央按下机关发射弩枪，破坏墙壁】



■完成状态



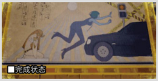
7. 之后来到大回廊会碰到第一个壁画谜题，按照上图完成状态调整位置即可，之后封锁大回廊的第二道门开启。

8. 在拒绝之间通向大回廊壁画谜题处的上方，有本迷宫第一个存放欲石的房间，获得“愤怒的红欲石”，如图，附近还有带锁宝箱，内有摩尔加纳的武器。

9. 接续前进解锁安全屋“大回廊·中段·小房间”，从右侧进入“自责之间”，遭遇阴影双叶之后由于不断滚动的巨大铁球挡路，无法前进，从旁边洞中钻到中央，往北放倒木板架桥，右上角蓝色石板后显示“B01010”的消息。返回 大厅中有蓝色棺材那一侧的灯，将之排列成“蓝色棺材 / 关 / 亮 / 关 / 亮 / 关”的顺序(B=blue，0= 关灯，1= 开灯的意思)，按下大厅左下开关可以解除蓝色石板机关，停止大铁球运转，接着可以继续前进从地图西南前往大回廊壁画谜题处。

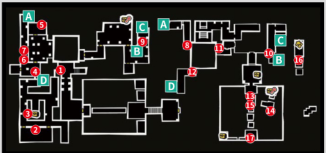
10. 解除蓝色机关后也可以去右下房间调查红色石板，获得“R01100”和“B10011”的信息，按同样原理回到大厅,在红色棺材一侧排列成“红色棺材 / 关 / 亮 / 亮 / 关 / 关”，“蓝色棺材 / 亮 / 关 / 关 / 亮 / 亮”(R=red 的意思)，之后按下开关可以解除红色机关，打开右上角的门。在地图东北角的房间里有本迷宫第二块欲石“愤怒的绿欲石”。

11. 从自责之间南面出来后和之前一样，利用反射板照出排列错乱的壁画，之后将壁画恢复原状后封印大门打开，可以从上层跳下继续前进，具体解法如图。



■完成状态

12. 大回廊第三道门打开后，解锁安全屋“大回廊·上段·小房间”，从左面进入“庇护之间”，这里是一片分为上下两层的庞大区域，玩家需要从阿努比斯像手中获得庇护宝玉，之后将其放置在台座上以解除机关，具体可以按以下流程来进行：



①从通气口往南前进
②按下开关阻止长枪陷阱
③获取宝箱
④通过通气口往北前进
⑤调查棺材中并按下机关
⑥按下棺材中的机关
⑦从因此房间里的阿努比斯像手中获得庇护宝玉
⑧将庇护宝玉放在台座上
⑨打倒此地出现的敌人“长眠石棺的王侯”（风弱、铳·祝无、咒吸）+“回廊中的蛇女”（冰·核弱、雷耐）+“洞穴中的蛇男”（风弱、铳耐、雷无）
⑩从台阶上的阿努比斯像手中获得庇护宝玉
⑪将庇护宝玉放在台座上
⑫按下开关发射弩枪
⑬使用钩绳前进
⑭使用钩绳前进
⑮踢倒木板使用钩绳
⑯打倒敌人“退发的偶像”（火弱、念无、物铳反、冰吸），注意不要使用物理攻击以免被其反射。进入房间获得第三块欲石“愤怒的蓝欲石”，合成“愤怒的结晶”（附带技能灵巧诀窍）。
⑰从南侧返回大回廊。

12. 返回大回廊后完成第三次壁画拼图谜题，具体解法如图，成功后最后的大门打开，继续前进可确保潜入路线。

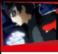


■完成状态

本迷宫 3 个欲石位置



■愤怒的红欲石





■愤怒的绿欲石



■愤怒的蓝欲石

发出预告信后

1. 和之前不一样，这次发出预告信后当天就能直接进入迷宫，直接传送到大回廊最后的安全屋。调查发光台座后进入“虚之间”，在最内侧遭遇 BOSS 战。

BOSS 战　支配殿堂的魔物

BOSS 拥有比较麻烦的异常状态“绝望”和“晕眩”，事先最好把拥有治疗绝望状态技能的新岛真和治疗“晕眩”技能的摩尔加纳安排进队伍中，或是购买一些解除晕眩的药品，此外由于 BOSS 以物理技能为主，Joker 最好装备有物理耐性或是物理反射的人格面具（推荐装备 Lv35 隐士 · 荒霸吐）。

战斗开始时 BOSS 飞翔在空中，因此只能使用魔法和铳击给予其伤害，不过由于之后 BOSS 血量会回复，因此这一阶段全程防御也无妨。3 回合后 BOSS 会使用“急上升”升天，下一回合会使用大招“狮子女的猛击”，全员防御顶过这一击后发生剧情。

剧情后 BOSS 的名字变成“认知存在‘一色若叶’”，敌我双方的 HP · SP 全部回复，之后的战斗流程和前面差不多。BOSS 使用羽击后需要让摩尔加纳使用梅帕特拉治疗晕眩状态。同时“战栗的绝叫”会对我方全体施加绝望状态，需要立刻让新岛真使用技能来治疗。坚持到双叶设置巨大弩车后，派出一名同伴操纵弩车将 BOSS 射落地面，之后物理攻击会对 BOSS 造成极大伤害，趁机会全力输出一波。当 BOSS 处于低血量时会再度触发一次弩车攻击，建议选择不同的同伴去操纵弩车，射落 BOSS 后再输出一波即可获得胜利。

此外战斗时主人公和 BOSS 会有对话事件，选择不是 / 有我们在等激励双叶的选项后，双叶会使用辅助技能挡住 BOSS 的攻击，失败则会受到伤害。



奥村 · 殿堂

通关推荐等级	39 级以上
必要开锁工具数	3
攻略可能时期	9 月 15 日～10 月 10 日
预告信最终期限	10 月 9 日

第一次潜入（9 月 15 日）

1. 进入大门后操作开关，乘坐电梯下降到设施内通路，一路前进到生物认证门前，摩尔加纳和奥村春出现，发生剧情后自动离开迷宫。

确保潜入路线（潜入路线确保）

1. 本迷宫推荐使用人格面具为 Lv43 月亮 基利梅卡拉和 Lv36 皇帝 图特。进入迷宫时奥村春暂时加入，首先一路前行，到达之前不能继续前进的生物认证门处，这次可以通过奥村春的资料来通过认证继续，不过随后就会遇上奥村社长的阴影以及春的未婚夫，这里要和敌人“春的未婚夫”（念弱）进行战斗，春会觉醒人格面具能力并且强制加入队伍战斗，让春使用念动魔法可以比较轻松取得胜利。通过电梯前往下层的设施通路。

2. 来到设施通路后首先解锁左边的安全屋“设施内通路 · 监视室”往右边前进，阶级认证门发现需要部长以上认证，无法通过，只能从旁边登上高处，从通风管进入一处环形通道，在东侧解除门锁并获得地图“宇宙基地的地图”，同时这里还可以利用钩绳来到上层，找到本迷宫存放第一个欲石的房间，获得“强欲的红欲石”。

3. 前往地图上方的电梯处，发现门无法打开，返回前一个房间，乘坐电梯来到兵营区域。这里的目的是打倒部长以获得其职员证，首先去左下角房间打倒“社畜机器人 · TYPE？股长”（雷 · 核弱、物 · 火 · 冰 · 风 · 念 · 祝 · 咒耐），获得“股长的职员证”；再去右上角房间打倒“社畜机器人 · TYPE？科长”（风 · 祝弱、物 · 火 · 冰 · 雷 · 念 · 核 · 咒耐），获得“科长的职员证”，再去左侧中部的房间打倒“社畜机器人 · TYPE？部长”（念 · 咒弱、物 · 火 · 冰 · 雷 · 风 · 核 · 祝耐），获得“部长的职员证”，之后就可以打开设施通路右上角的电梯门了。

4. 来到屋外区域，解锁安全屋“屋外区域 · 监视室”，使用钩绳来到对岸，启动移动平台，之后一路向北，进入“中央工厂 · 出货流水线”。

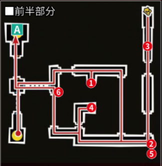
5. 首先解锁安全屋“出货流水线 · 监视室”，往北前进发现道路被堵，这里要操作几处的控制盘，加快机械手的运行速度直至其损坏，成为连通左右两边的桥梁，可以作为我方前进的道路使用。注意左侧通路有一处控制盘可以让入口附近高处的红外线栅栏消失，之后用钩绳来到高处可以找到本迷宫第二块存放欲石的房间，获得“强欲的绿欲石”。这一区域还有带锁宝箱，内有奥村春的武器。



6. 从地图最北面出来，到达“中央工场 · 制造流水线”，这里需要在蓝色电脑屏前选择“午休”，这样蓝色压缩机会停止运行 30 秒，利用这 30 秒时间可以从蓝色压缩机上通过（要充分利用 R2 加速跑）来到地图下方的平台上，解除电脑的安全锁后选择“午休”，利用 30 秒时间来到地图左下，拿了宝箱后再调查电脑，选择午休，最后一路跑到地图左上角，进入“中央工场 · 报废流水线”。

7. 先解锁安全屋“报废流水线 · 监视室”，调查旁边的紫色电脑屏幕，通过紫色机械臂来到对面，在左上角蓝色电脑盘前选择“午休”，从中央的蓝色压缩机处来到南面，启动蓝色机械臂来到最南端，之后在黄色电脑屏幕选择“午休”，从黄色压缩机来到对面，会和敌人“社畜机器人 · TYPE 主任”×5（冰 · 念弱、物 · 火 · 雷 · 风 · 核 · 祝 · 咒耐）发生战斗，而且是三连战，相当于总共要面对 15 个敌人，将祐介编入队伍会比较有利，同时敌人会频繁使用各种能力下降魔法，所以也建议上拥有能力下降打消技能的新岛真。这一带还有带锁宝箱，内有龙司的武器。

8. 最后来到“宇宙基地 · 中央工场”，解锁安全屋“中央广场 · 监视室”从单向通道来到“宇宙基地 · 运输流水线区域（下层）”。这个谜题主要是通过各种单向通道找到出路，迷宫中的开关可以改变单向通道的开关。具体可以看以下流程。



①按下开关，带有 Ω 标志的单向门变蓝可通行
②按下开关，带有 α 标志的单向门变蓝可通行
③打倒敌人“异端的救世者”（风弱、念耐），获得本迷宫第三块欲石“强欲的蓝欲石”
④按下开关，带有 Ω 标志的单向门变蓝可通行
⑤按下开关，带有 α 标志的单向门变蓝可通行



①按下开关，带有 Ω 标志的单向门变蓝可通行
②按下开关，带有 α 标志的单向门变蓝可通行
③回收宝箱，继续前进后可以到达最终区域“宇宙基地·兵器制造区域”

9. 到达“宇宙基地 · 兵器制造区域”后，即可确保潜入路线，离开迷宫，准备发出预告信，这一区域有带锁宝箱，内有不错的防具。

本迷宫 3 个欲石位置


■强欲的红欲石


■强欲的绿欲石


■强欲的蓝欲石

发出预告信后

1. 进入兵器制造区域后，必须在 10 分钟内到达 BOSS 面前，否则会 GAME OVER，不过时间很充裕，无需担心。

BOSS 战　奥村・玛门・邦和

本 BOSS 设计和原版《P5》差别很大，可以说《P5R》中难度提升最大的 BOSS，整个 BOSS 战依然限时 30 分钟且分成 8 波，前 5 波的敌人均为 4 只小怪，种类从社畜机器人 · TYPE 社员（火 · 风弱、其余全耐）→社畜机器人 ·TYPE 主任（冰 ·念弱、其余全耐）→社畜机器人 · TYPE 股长（电 · 核弱、其余全耐）→社畜机器人 · TYPE 科长（风 · 祝弱、其余全耐）→社畜机器人 ·TYPE 部长（念 · 咒弱、其余全耐），HP 和能力逐级上升。这 5 批小怪必须依靠全体魔法在 2 回合内全部击杀，否则会全部复活，BOSS 也会在后面不停释放辅助魔法干扰我方。前三波还好说，难点在于第四波的课长和第五波的部长，尤其是第五波部长弱点有念动属性，意味着奥村春必须在队伍中，同时主人公最好也要有持有玛哈赛欧或玛哈耶加的人格面具，还要配合辅助魔法玛哈塔卡尔卡加提升攻击以及换手来强化伤害（注意本战我方即使把全部敌人都打倒地也无法发动总攻击），才能在 2 回合内将这两波敌人击杀。

第六波敌人专务是本战实质上的 BOSS，打法和原版相同，BOSS 单体攻击必定会以春为目标（若春在队伍里），活用物理反射魔法提特拉康可以有效削弱其 HP，看到出现 BOSS 的特殊台词后注意防御，因为它下一回合就要使用大招大爆炸挑战了。

第七波敌人是“认知存在‘奥村 · 春’”，能力很弱但是 2 回合后会自爆，记得保持队伍满血。最后的 BOSS 奥村还是和原版一样，一击便可将其消灭。



？？？· 殿堂

通关推荐等级	-
必要开锁工具数	0
攻略可能时期	10 月 3 日
预告信最终期限	-

首次潜入（10 月 3 日）

1. 本迷宫为纯粹的剧情，流程中也没有小怪，只需要前进一段距离后进入入口大厅，利用钩绳一路来到上层部分，和 BOSS “崇拜邪恶的合成体”（冰 · 祝弱、火 · 风 · 咒无）进行战斗。我方仅有 Joker、摩尔加纳、芳泽霞三人，利用芳泽持有的祝福属性不难将其击破。胜利后离开迷宫，剧情结束。

新岛 · 殿堂

通关推荐等级	55 级以上
必要开锁工具数	3
攻略可能时期	10/30 ～ 11/19
预告信最终期限	11/17

第一次潜入（10月29日）

1. 本迷宫开始明智吾郎会加入，从右手的楼梯上去，进入赌场主厅的上层，接下来从右下的通气口出来和新岛冴的阴影对话。

2. 来到主厅下层开启安全屋“主厅·个室”，在电梯前和敌人“残忍的雄豹”（物·铳·火·冰·雷·风·念·核·咒耐）战斗，BOSS 会使用非常强力的全体物理攻击，优先加好物理防御力为主，由于除了祝福属性以外全耐性，以明智和 Joker 作为主攻对象即可。胜利后发生剧情，离开迷宫。

第二次潜入（10 月 30 日之后）

1. 正式开始攻略迷宫，本迷宫推荐使用的人格面具为 Lv55 节制蛇龙王和 Lv54 死神 苍白骑士。再次潜入后直接传送到赌场内的安全屋，出门向左转上楼梯，前往“员工通道”，一路向西，在员工通道中央偏左解锁安全屋“员工通道 · 休息室”，之后上台阶，打倒敌人“冥界中大笑的女英豪”×2（风弱、雷耐、火无），获得“安全钥匙”。

2. 之后前往左上角打倒敌人“奇运的象神”（念弱、物 · 铳耐、风吸），获得“会员卡”和地图“赌场的介绍图”，之后就可以返回主厅了，不过此时可以去地图左下角的房间里获取欲石“嫉妒的红欲石”。

3. 获得“会员卡”后，可以从主厅的电梯一路来到会员区，解锁安全屋“会员区 · 个室”，在大厅个室获得 1000 代币和地图“会员专用介绍图”，前往右侧的“骰子游戏 · 房间”。

4. 首先随便尝试玩几盘骰子，不过随后就会发现无论怎么赌都是不可能赌赢的，于是必须找出在背后操作胜率的家伙。从地图北面的通风口可以一路爬到“骰子游戏 · 员工通道”。一路前往中央的安全屋“骰子游戏 · 休息室”，这里还有带锁宝箱，内有新岛真的武器。

5. 从安全屋左下的道路可以返回“骰子游戏 · 房间”的监控室，打倒操控胜率的黑幕“流浪的招魂师”（风 · 祝弱、念耐、咒反）。注意 BOSS 会使用对我方全体施加洗脑状态的技能，一旦有人中了，就让 Joker 或是新岛真使用技能进行打消。取胜后连续赌骰子可以赢回 4000 代币，离开这一区域发生剧情，之后入手 6400 代币。

6. 前往地图东侧的老虎机房间，和敌人“桀骜不逊的秃鹰”（核弱、冰 · 祝耐、风反）战斗，敌人 HP 不高，让新岛真出手很快就能击破。

7. 一路向西调查最西侧的巨大老虎机，接着爬上墙调查老虎机控制机关，之后再老虎机房间区域的入口处和中部找到红色和绿色两处控制机关（绿色机关需要等上集装箱才能发现），之后回巨大老虎机可得到 5 万代币。在西面还能找到本迷宫第二个存放欲石的房间，需要从中央的集装箱攀上，之后往西侧移动。可获得“嫉妒的绿欲石”。

8. 回大厅柜台处购买更高层的通信证“高押注卡”，之后再电梯前遭遇 BOSS 站“计算终焉之人”（祝耐、雷反、风吸），BOSS 会使用强力风、电魔法，还会用技能直接回满血，最好以物理阵容配置一口气火力全开将之击倒。胜利后触发剧情，强制离开迷宫。



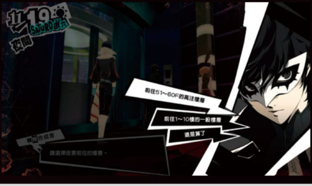
确保潜入路线（第二次潜入后一日）

1. 第二次潜入后次日强制潜入迷宫，直接在电梯选择 51～60F 的高级会员区域，解锁安全屋“高级会员区 · 个室”。在安全屋两边可以使用钩绳上到上层，发现本迷宫第三块欲石所在地，不过必须先击败敌人“不详的独裁者”（核弱、火耐、风吸），胜利后获得“嫉妒的蓝欲石”。

2. 往右进入黑暗屋区域，在黑暗地带可以使用第三只眼观察来寻找出路，出口处打败敌人“狡猾的蛇王”（铳耐）可获得 1 万代币，由于敌人没有弱点，推荐使用 Joker 或摩尔加纳的高暴击物理技能来应对。此外黑暗区域出口附近有带锁宝箱，内有强力防具。

3. 回大厅往右进入斗技场，有安全屋可以休息，之后需要操作 Joker 一人进行三连战。第一场是“奇运的象神”×2，和之前流程里遇到的遗言，推荐装备一只拥有物理耐性的人格面具应战；第二场是“黑暗舞蹈的魔女”×3（雷 · 祝弱、物 · 铳反射），使用全体雷电魔法可轻松获胜；第三场是“暗夜的雷帝”（雷吸），BOSS 会使用蓄力 + 强力物理攻击，之后辅以雷电魔法打击我方，有提前准备物理耐性和雷电耐性的人格面具会比较简单。

4. 取胜后获得 10 万代币，返回大厅在认证装置处调查，启动审判之桥后来到管理人区域，剧情后立刻迷宫。



本迷宫 3 个欲石位置



■嫉妒的红欲石



■嫉妒的绿欲石



■嫉妒的蓝欲石

发出预告信后 (11月19日)

1. 和之前的迷宫不同，发布预告信和侵入迷宫的时间强制定为11月19日，进入管理人区域后，剧情后发生BOSS战。

2.BOSS战后会重复一遍游戏序章的剧情，玩家操纵主角一人独自离开迷宫吸引追兵，中间和序章一样要和“焚烧祭品的牛头”交战一次（弱点是冰结），脱离迷宫后发生强制剧情。

BOSS战 阴影·冴

本战和原版倒是没有太大差别，第一阶段全员防御（若出手攻击会违反规则，全员HP变为1），之后第一次必输的轮盘赌后，和摩尔加纳对话选择“看破了老千”→“用玻璃盖住了”，即可派出一名同伴破解BOSS在轮盘赌上设置的机关。

之后战斗进入第二阶段，BOSS变身为新岛·利维坦·冴，各项能力大幅度提升。BOSS在战斗中HP在2/3以下时会使用轮盘来决定攻击属性（决定属性后会使用该属性攻击连发），HP1/2时会使用灼热奋起强化自身，注意打消。接着HP1/3以下时会再次使用轮盘赌，濒死状态下会使用死亡行进→狂战士之舞（万能属性大伤害）的大招连发，注意防御和回复即可。

狮童·殿堂

通关推荐等级	65级以上
必要开锁工具数	4
攻略可能时期	11月24日～12月16日
预告信最终期限	12月16日

第一次潜入 (11月24日)

1. 进入游轮后一路前进，马上就会在大厅和“冥府的看门狗”（冰弱、核耐、火吸）战斗，击败BOSS后上阶梯，来到游轮中央通道，这里先来到大门处，发现无法进入，之后同伴们会分散开来四处打听情报。大门前有地图“船内地图”不要忘记，上方有安全屋“中央通路·空客房”，听完所有同伴的对话后可以利用。打听完情报后得知必须集齐5名重要客人的招待信才能打开游轮中央的大门，之后脱离迷宫返回现实世界。

确保潜入路线

1. 这5名重要客人分别是和狮童有勾结的政治家、旧华族、电视台台长、IT企业社长，以及专门负责干黑活的黑道。整个迷宫的攻略流程也就是从这5人手中获得招待信的过程。狮童·殿堂也是整个原版《P5》中流程最大，面积最庞大的迷宫，想要一天内完成攻略的话需要备足SP的回复手段，推荐合成的人格面具是Lv66太阳 羽蛇神以及Lv52星星 迦楼罗。同时在奥村和新岛殿堂中获得的“强欲的结晶”及“嫉妒的结晶”可以拿到印象空间里给约瑟，换取“强欲的戒指”（可选取任意同伴发动专心致志）及“嫉妒的戒指”（佩戴者战斗开始时自动发动专心致志），对迷宫攻略帮助很大。

3. 进入游轮后，我们的第一个目标是政治家，传送到游轮中央通路的安全屋后，首先从安全屋对面的楼梯前进，前往下层的餐厅，然而在餐厅门口得知没有会员卡不能进入餐厅。下一步就得去寻找会员卡了。

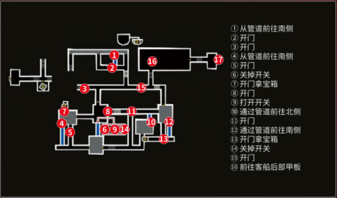
3. 接着回到上层偏左位置和戴假面的女性客人对话，得知会员证遗失的情报。再前往下层东北角柜台处的服务员处对话选择“有捡到什么东西吗？”可获得“餐厅的会员证”（这里可以通过第三只眼观察脚印来找到存放会员证的柜台）。进入餐厅后发生剧情，和BOSS“政治家·大江”（念弱、冰吸）战斗，注意BOSS会使用“专心致志”配合冰系魔法攻击，主角注意装备冰耐性的人格面具，将奥村春编入队伍可以较快解决BOSS。

3. 第二个目标是位于游轮上游泳池的旧华族，通过餐厅里侧的电梯前往“右舷中层·客房通路”。注意这个区域中有些房间放着狮童的铜像（地图上灰色区域），Joker一行进入这些房间会变成老鼠。老鼠状态下不能开门，不能战斗，但是可以通过小型的墙洞来穿墙。同时这里有一些门只能从一侧打开（地图上用绿色箭头标记），而调查地图上的机关可以解除铜像变老鼠的效果。因此这片区域需要依靠机关的开关，利用老鼠和正常人两种状态来打开通路，后面还会陆续有好几张地图都是类似区域。这段流程大体路线如下。



4. 来到来到游泳池后，先去安全屋记录，之后和旧华族对话。对方直接无视Joker一行，只能继续去打听情报。之后在泳池东南假面女性客人对话，之后在吧台和侍者对话，发现无法进入更衣室。从楼梯里侧的通风口钻进更衣室，发生剧情。让女生们换上泳装再次去和旧华族搭话，发生BOSS战“特异阴影·旧华族”（雷弱、念无、冰吸），要注意BOSS会使用污秽吐息增加我方中异常的概率，之后会使用附带洗脑效果的异常技能攻击我方，依然是派上新岛真，可以随时解除异常状态会比较方便。接着回收这里的带锁宝箱，从上面地图的右侧的门进入“右舷上层·客房通路”。

5. 第三个目标是电视台台长，这里又是一片和之前一样有许多会把玩家变成老鼠的区域的地图，这里攻略流程如下：



6. 解锁安全屋“客船·后部甲板”，之后前往娱乐大厅时遭遇强制战斗“邪教的山羊导师”×2（祝弱、火耐、咒无），将其打倒后进入娱乐大厅，找到电视台台长，发生BOSS战“特异阴影·TV社长”（冰弱、火吸）+“暴力鸟神”（雷弱、风无），BOSS会使用电击魔法和多种物理攻击技能，还会使用“狂怒”使小怪激怒。两只小怪会使用回复魔法辅助BOSS，记得优先消灭，击倒BOSS后获得第3封招待信。记得回收带锁宝箱，内有高卷杏的武器。

7. 之后前往“客舱通道·左舷下层”，这里依然是一处需要依靠人形和老鼠形态打开通路的区域，不过一开始所有的狮童铜像都是处于停止状态的，这里攻略顺序如下：



8. 首先解锁安全屋“侧甲板·空客房”，继续前进又会和“邪教的山羊导师”×3强制战斗，攻略方法相同。这里可以通过“客舱通道·左舷中层客房通路”返回到中央大厅，从柜台附近的侍者处打听到第四个目标“IT社长”的情报，返回侧甲板处，从安全屋附近往上攀登到客舱侧面，到达分支处后往左一路登上VIP专用客舱，找到IT社长，发生BOSS战“特异阴影·IT社长”（核弱、念无）+“浮名之宴的女王”（念弱、核无）×2，以奥村春和新岛真的单体

资讯汇聚
聚焦国行
特别企划
奖杯珍藏
深度特攻 WALKTHROUGH

魔法主攻即可。由于一旦将两只小怪击倒后，BOSS会使用召唤继续召唤出新的小怪，所以集中攻击BOSS就好，此外要注意BOSS半血以下会变成2次行动，会使用带即死效果的祝福魔法哈玛翁，因此需要尽快将其击倒。

9. 在客船侧面的分支处，往由此攀上，再使用钩绳可以到达本迷宫第三块欲石的存放处，打倒敌人“愤怒的黑女王”（祝耐、火无、铳・念反）+“喜欢血祭的战女”（铳无）后可获得“傲慢的蓝欲石”，合成傲慢的结晶（附带技能防御诀窍）。敌人虽然没有弱点，但只会使用物理攻击，因此有物理无效或反射的人格面具可以轻松击破。此外从分支处不往上攀爬，一路往左的话还有带锁宝箱，内有苏摩。

10. 获得第四封招待信后，从安全屋最东侧通风管进入机关室，遭遇“邪教的山羊导师”×4的强制战斗，之后发生BOSS战，首先是和“特异阴影・善后者”战斗（无任何耐性），BOSS每次可以行动2回，攻击方式以咒怨魔法和物理攻击为主，注意其会使用即死的姆多翁，装备人格面具的选择以相应耐性为佳。之后BOSS会使用“灼热奋起”给自己全面提升能力，因此推荐带上有“迪卡加”技能的杏或是相应能力的人格面具。

11. 胜利后获得第5封招待信，返回时发生剧情，明智吾郎出现，之后进入三连战，推荐先将高卷杏、新岛真和奥村春编入队伍。首先是“冥府的看门狗”（冰・雷弱、火吸）与“使魔枪的猛将”（铳耐、雷吸），BOSS会首先强化两个小怪，把他们身上的弱点打消，注意“使魔枪的猛将”会3回合使用一次“死亡行进”之后接物理攻击，可以提前使用提特拉康来防御。第二战对明智吾郎，BOSS无弱点耐性，由于他只会盯着Joker，按照克加翁→耶加翁→百万强击的顺序攻击（50%以后会追加万能魔法和蓄力），因此给主角装备拥有祝福咒怨耐性的人格面具，再辅以物理反射盾，魔法反射盾等作为沙包，可以比较轻松击破。最后第三战是强化的明智吾郎（祝・咒耐），每次行动2次，会召唤罗宾汉和洛基两个人格面具。HP 50%以上是物理状态，会使用“提特拉康”给自己施加物理反射，还会使用“负面意识堆叠”和“勇气之击”等物理属性攻击技能，还会用“死亡行进”强化自己的攻击力。HP60%以下则会进入魔法状态并给自己施加魔法反射，会使用耶加翁、玛哈耶加、玛哈拉基欧等魔法技能，而25%以下是则会同时使用物理和魔法技能，战斗中如果出现明智盯着Joker的信息，那么他下一回合会对Joker使用万能属性大伤害技能“胜利之剑”，注意防御，其他时候注意根据其形态变化切换相应耐性的人格面具即可。

12. 战斗胜利后自动来到中央通路，打开大门，乘坐电梯来到“全体会议厅”，确保潜入路线后脱出迷宫。

本迷宫3个欲石位置


■傲慢的红欲石


■傲慢的绿欲石


■傲慢的蓝欲石

发出预告信后

1. 发出预告信当天晚上会自动潜入迷宫，一路来到“全体会议厅”后发生BOSS战。

BOSS战 人柱／狮童・萨麦尔・正义／真・狮童・萨麦尔・正义

战斗开始前除了常规准备外，Joker最好是要属性耐性带有火炎、冰结、电击、疾风无效・吸收・反射的人格面具各配备一只，以应付最后的单挑战斗。

BOSS战第一阶段是与人柱进行战斗，人柱分为王兽、王翼、王墓三形态，HP每下降1/3就会切换一次形态。王兽耐性为物・铳反射，而王翼和王墓耐性为火・冰・电・风・念・核・祝・咒耐性。王兽形态时要注意其会使用“宣战布告”，我方一旦中了激怒后会不受控制使用物理平砍攻击BOSS，接着吃到反射后会相当危险。建议准备对策治愈技能或药品第一时间接触激怒。BOSS蓄力后会使用万能属性大招“王兽的坏腕”，全员防御即可。

王翼形态由于全属性耐性，我方应以物理攻击为主，BOSS会按照属性顺序轮番使用全体属性攻击魔法，最后会使用附带目眩状态的大招“王翼的吐光”。

王墓形态的攻击都是万能属性，出现“炮群上聚集起不祥的光芒”信息后一回合后会使用大招“王墓的魔炮”，最好不要给他使用这招的机会，以蓄力+强力物理技迅速击破。

击破人柱后，BOSS变身为狮童・萨麦尔・正义，以物理攻击为主，会使用附带恐怖状态的技能攻击我方，记得尽快解除。使用灼热奋起后最好尽快用迪卡加打消。BOSS的HP较低时会变身为真・狮童・萨麦尔・正义。

真・狮童・萨麦尔・正义属于魔武双修的BOSS，除了常规全体攻击“死亡界限”和附加恐怖状态的“霸王之拳”外，还会按照“火炎→冰结→电击→疾风→念动→核热→祝福→咒怨”的顺序使用各属性大魔法攻击我方，建议使用魔法反射马卡拉康保护弱点属性角色。

当BOSS的HP低于一半时会使用“霸王的审判”，下一回合会以“蓄力”→“灼热奋起”顺序来强化自身，再下一回合会以Joker为目标使用“霸王之拳”→“霸王的肃清”→“霸王的波动”进行集中攻击，建议Joker提升防御力后再进行防御，并迅速打消BOSS的强化来进行应对，接着抓住BOSS猛攻后会停止行动一回合的机会，迅速削减BOSS的HP。

当BOSS的血量进入最后25%后，会强制和Joker单挑，BOSS会固定以“地狱火”→“霸王の审判”→“钻石星尘”→“灼热奋起”→“真理之雷”→“霸王的审判”→“万物流转”→“灼热奋起”的顺序进行攻击，建议根据BOSS的行动规律，提前切换对应属性无效、反射、吸收的人格面具，可以比较轻松地获胜。

印象空间最下层

通关推荐等级	70级以上
必要开锁工具数	0
攻略可能时期	12月24日
预告信最终期限	-

1.12 月 24 日的剧情后前往印象空间最深处。如果此前已经到达“宽容剥夺之路 · 第 14 层”，那直接传送去那里，穿过“见识剥夺之路”，就进入到印象空间最深部“怠惰的监狱”，入口处有天鹅绒房间和门前的 卡洛莉娜 对话可以完全回复我方状态，从迷宫入口可以移动到武器店和诊所以补充物资。

2. 本迷宫的流程不长，地形也相对简单，不过战斗会较为频繁，进入“狱中通道 1”不久后，就会遭遇 BOSS 战“异端救世主”×2（风弱、念耐、咒无、祝吸），击破后继续前进有一处解谜，启动机关后，地板上 8 个格子会变黄，踩一下会变蓝，再踩一下又会变黄，需要将 8 个格子全部踩成蓝色状态并启动机关才能打开通路，变相的一笔画问题，具体解法见下图。



■一笔画谜题①

3. 来到“狱中通道 2”，这片区域又有两处一笔画解谜，具体解法如下。



■一笔画谜题②



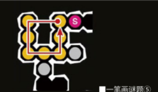
■一笔画谜题③

4. 通过此地后来到“狱中通道 3”，区域内无谜题，拿完道具一路直行即可，之后来到“狱中通道 4”，解锁安全屋后，会在地图西侧遭遇强制战斗“与火焰盘旋的刺客”（核弱、火 · 风无、祝反），打倒后获得“赤色的圆盘”，之后将其装在上方一笔画谜题的墙上，才能解除这个谜题，具体如下。



■一笔画谜题④

5. 来到“狱中通道 5”后，继续一路前进，发生强制战斗“无恩赦的审问官”×3（雷 · 咒无、祝无、核反），上方会有第 5 个一笔画谜题，解法如下，注意右边的格子地图上没有标识但其实是可以通过的。



■一笔画谜题⑤

6. 来到“狱中通道 6”，首先解除北侧的一笔画谜题，拿到赤色的圆盘后，放到南侧位置的墙上打开通路，再解除南侧的一笔画谜题。



■一笔画谜题⑥（北侧）



■一笔画谜题⑦（南侧）

7. “狱中通道 7”有连续 3 处一笔画谜题，需要按照从东→西→北的顺序来解除，具体如下。



■一笔画谜题⑧（东侧）



■一笔画谜题⑨（西侧）



■一笔画谜题⑩（北侧）

8. 单人牢房“狱中通道 · 最下层 · 独房”休息存档，在进入最深处之前确保做好一切准备工作，因为一旦进入最后的神殿之后就无法再去武器店和诊所了。进入神殿内部后发生 BOSS 战“印象空间的秘宝?”，BOSS 没有耐性和弱点，是一场纯剧情战，BOSS 无法被打倒，战斗经过一定回合后会自动结束。经历过一段漫长的剧情后，进入最终迷宫。

恶德的世界

通关推荐等级	70 级以上
必要开锁工具数	0
攻略可能时期	12 月 24 日
预告信最终期限	-

1. 入口处有天鹅绒房间和拉雯妲，和拉雯妲对话可以全回复。最终迷宫流程很短，只是路上有四场强制 BOSS 战。

2. 前进一段路之后，遭遇 BOSS“死刑宣告者”（祝无）BOSS 本身会使用万能魔法和强力物理技“刹那五月雨斩”，同时还会召唤小怪“盲信的使者”（咒弱，祝耐），注意小怪会使用自爆回复的技能利卡姆多拉，必须要优先消灭，可以考虑用即死技能秒杀。

3. 第二个 BOSS 是“洁癖扫荡者”（祝无），BOSS 以物理攻击为主，会使用“灼热奋起”→“蓄力”→“剑舞”的技能循环攻击，记得防御和打消即可，推荐 Joker 装备物理耐性的人格面具。

4. 第三个 BOSS 是“苦难的告知人”（祝无），BOSS 会在奇数会和使用“神之审判”（HP 减半），偶数回合会使用全体雷属性和冰属性魔法，注意我方如果有人中了触电状态，会导致 BOSS 使用宇宙火焰，建议偶数会和全员防御。

5. 第四个 BOSS 是“终焉带路人”（祝吸），BOSS 会重复使用召唤小怪“盲信的使者”（咒弱，祝耐）、“蓄力”→“剑舞”、“神之审判”→玛哈吉欧达因 / 玛哈布芙达因”，“女巫诅咒→米吉多拉翁”等技能组合模式。小怪依然可以用即死技能瞬杀，根据其技能模式，选择物理反射盾或者魔法反射盾防御即可。

6. 之后可以传送到入口处的涩谷广场，和拉雯妲对话回复，准备迎接最终 BOSS 的战斗。

BOSS 战 统制神亚尔达拜特

和原版相比基本没有改动，第一阶段圣杯战需要派出一名同伴切断圣杯的生命补给线。之后圣杯就不会回复 HP 了。出现“终结无尽光”的信息后，下一回合 BOSS 会使用大招“圣杯无尽光”，没有信心的话建议全员防御。

击破圣杯后迎战统制神亚尔达拜特，打掉 BOSS 的 1500HP 后，BOSS 会陆续召唤手臂，最终会出现 4 只手臂，手臂会轮流使用代表七大罪的技能，每只手臂都会反射一种对应属性，可以考虑没有任何手臂能够反射的祝福或者咒怨属性主攻，当然如果同伴们的人格面具已经超觉醒且主角有装备该属性耐性的人格面具的话，也可以大胆使用其他属性攻击。击破手臂后 BOSS 会让手臂复活（HP 只有原本的一般），手臂耐性和会使用的技能如下：

手臂耐性

名称	耐性
处刑之枪	反射：铳 · 风
告知之钟	反射：火 · 念
断罪之剑	反射：物 · 电
律法之书	反射：冰 · 核

手臂技能

顺序	技能名	效果	施法手臂
1	扭曲的色欲	我方一人进入色欲状态，无法行动	处刑之枪
2	扭曲的虚荣	我方一人变为全属性弱点	告知之钟
3	扭曲的暴食	一回合内全员技能消耗 SP/HP 加倍	断罪之剑
4	扭曲的愤怒	我方一人进入狂怒状态，攻击力上升，防御力低下	律法之书
5	扭曲的强欲	我方一人进入空腹状态，攻击力大幅低下	处刑之枪
6	扭曲的嫉妬	我方一人进入失控状态	告知之钟
7	扭曲的傲慢	“律法之书”进入反击状态，对 BOSS 本体 / 手臂的攻击会遭到“神罚”反击，损失 SP。	律法之书

就一样一边击破手臂，一边削弱 BOSS 的 HP，当 BOSS 的 HP 削减到 20% 时，4 只手臂会全部复活，之后会使用“神意的高潮”蓄力，2 回合后的大招“统制的光芒”相当强悍，建议先回复满体力，之后全员防御，坚持到 BOSS 被击倒后迎来胜利。

丸喜 · 殿堂

通关推荐等级	90 级以上
必要开锁工具数	7
攻略可能时期	1 月 2 日～2 月 3 日
预告信最终期限	2 月 2 日

丸喜·殿堂是第三学期新增的殿堂，整个第三学期玩家至少要进入五次才能彻底攻略完毕，途中还必须完成探索印象空间新区域才能解锁后面的流程，和新岛·殿堂一样，即使确保了潜入路线，也必须要到2月3日才能进入展开最后的BOSS战。

第一次潜入（1月2日）

入口&测试区

1.Joker、明智和芳泽一路前进，一面击破拦路的阴影，一面从圆形大厅南侧离开，到达测试区，途中会有和敌人“堕落的传道师”×2的强制战斗，敌方属性为物无、冰耐、电无，建议使用魔法或万能攻击一举将之击破。

2. 到尽头的大厅后发生剧情，之后和敌人“扭曲的深渊”强制战斗，敌人属性为风反、念吸、电无，战斗中会解锁Joker和明智的SHOWTIME。击败敌人后发生剧情，探索强制结束。

第二次潜入（1月9日）

1.Joker、明智、芳泽三人再次潜入丸喜殿堂，到达入口大厅后听到广播讯息，之后从联络通路一路向西到达讲堂。

2. 发生BOSS战，BOSS属性无弱点和耐性，由于会频繁使用祝福属性攻击，建议装备有祝福反射的人格面具。同时战斗中会有小怪“崇拜邪恶的合成体”出现，BOSS会吃掉小怪回复体力，建议使用冰结属性的全体攻击进行应对。只需击破BOSS即可，胜利后探索强制结束。

第三次潜入（1月12日以后）

1. 首先一路前往感叹号标记的点，途中发生剧情，芳泽恢复人格面具能力，之后和敌人“居住在梦幻的骷髅”×5强制战斗，利用全体祝福属性攻击将之一网打尽。之后再次到达讲堂门口，却因为没有ID而无法通过北面的门。

2. 进入讲堂，先一路向南到底，之后利用钩绳来到上层，按上图路线一路前进后找到持有ID卡的敌人“奇形的狮子神”+“豪言壮语的醉汉”，前者属性为火吸、冰无、风弱、咒弱，后者属性为电反、祝无、咒无，打败后获得“关系者用ID”，之后就可以通过联络通路北面的门进入仓库区域。

3. 进入仓库后通过攀上货物，然后继续利用钩绳前进，最后从西北侧的电梯离开，进入到监控室区域。

4. 来到监控室区域后先去右边的安全室休息，之后一路前进迎接强制战斗“统治影子的咒术师”（物耐、冰无、电反、风无）+“使魔枪的猛将”（物·铳耐、电弱、祝无），前者会使用“防电之壁”来保护后者的弱点，建议抢在她之前先使用单体电击魔法猛攻后者将之打倒，胜利后发生剧情，强制结束殿堂探索。

探索印象空间

1. 在到达丸喜殿堂的监控室之后，再度探索印象空间，原本最深层的地方会被新地点“圣杯遗迹”取代，通过“圣杯遗迹”后可以到达新的区域“得到认知者们的道路”，玩家必须继续探索“得到认知者们的道路”直至最终区域并发生剧情，原本丸喜殿堂的监控室区域中被障碍物阻挡的地方就可以通行了。

第四次潜入（到达印象空间“得到认知者们的道路”最终区域后）

1. 首先传送到安全室“监控室·准备室”，通过监控室后按上图路线前进，在被封锁的门处选择答案“恋人”（需要先去附近的房间看录像带得到提示）。

2. 在无法启动的电梯处向左上楼梯，接着利用第三只眼查看跳跃点，再配合钩绳一路前进到终点可以获得本迷宫的三块石头中的第一块“悲叹的红欲石”（如下图），右侧六边形房间的宝箱可以获得回复SP的道具，获得石头后回头往右前进，来到研究室栋区域。

3. 首先去上方的安全屋保存一下，之后从中央的螺旋阶梯来到上层，接着再从右下角的螺旋阶梯继续前进，途中会有一个房间被锁着，暂时不管。

4. 继续来到上层后从上方的螺旋阶梯下去，进入A小屋，观看录像带得到第二个封锁门的提示。从B处的螺旋阶梯上去，利用钩绳赶路并打破碎裂的玻璃，从打碎玻璃处跳下最终可以找到本殿堂的第二块石头“悲叹的绿欲石”（如下图）。利用A房间的提示在第二道封锁门处选择答案“实证性”后，可以通过此地，来到心理检查室区域。

5. 在心理检查室会连续遇到3道提问，玩家需要先和NPC交谈获得线索，之后去旁边的房间讨论答案，最后选择坐上对应答案的升降机。3道提问的答案分别是“向他人求助”、“放弃，寻找其他梦想”、“为了世界盗取邪恶之心”，选择错误的话会和敌人强制战斗，不过胜利后一样可以继续前进。如果没有和NPC交谈收集情报就通过的话会无法获得NPC赠送的道具，通过此地后来到下一个区域“治疗室”。

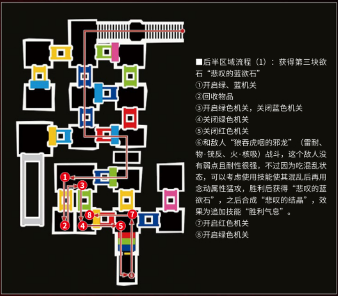
6. 先去安全屋记录，上方的小屋内有录像机，但是没有录影带，因此必须去北侧区域寻找录影带，这一区域强敌较多，不想恋战的话建议多使用烟雾弹等工具，录影带的正确位置是西侧被锁住的房间，需要从西北侧的房间通过通风管进入。

7. 返回前一个场景的小屋中观看录像，得到提示，再前往北侧大厅，发生强制战斗“燃烧巨人”（物·核耐、雷无、火吸），与作为通常敌人和人格面具出现时属性耐性不同，记得切勿用火炎攻击。接着在封锁门处选择“想成为这个人”后，进入下一个区域“监控屏幕·黄昏回廊”。

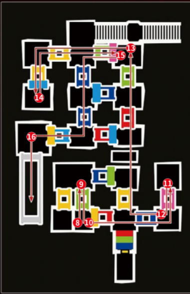
8. 这部分流程属于解谜，玩家需要点亮各个机关的灯，通过颜色组合来开启道路，不想动脑的玩家直接按以下流程解谜即可。







资讯汇聚
聚焦国行
特别企划
奖杯珍藏
深度特攻 WALKTHROUGH



12. 之后继续前进来到安全屋，记录后去旁边的小房间观看录像，接着在认证门选择人格面具完全觉醒，并和敌人“屠龙的鬼才”（物无、铳 · 冰耐）强制战斗，胜利后来到最终区域“成果范本 伊甸园”，剧情后确保了宝物路线就可以离开殿堂了，接着只需要静待 2 月 3 日最终决战日到来即可。

本迷宫 3 个欲石位置


■悲叹的红欲石


■悲叹的绿欲石


■悲叹的蓝欲石

发出预告信后（2 月 3 日）

1. 从经过监控屏幕 · 黄昏回廊的电梯进入最终区域“成果范本 伊甸园”，一路来到最顶层迎接最终 BOSS 战。

BOSS 战 （第一形态） 丸喜拓人 & 阿撒托斯 & 触手

丸喜拓人与其人格面具阿撒托斯都没有耐性和弱点，但是在他们面前还有 3 条触手“防护触手”（物弱、雷 · 风 · 念 · 核无、铳 · 火 · 冰 · 祝 · 咒反）“治愈触手”（念 · 核 · 祝 · 咒弱、物 · 火 · 冰无、雷 · 风反）“补佐触手”（火 · 冰 · 雷 · 风、物 · 祝 · 咒无、念 · 核反）在保护他们，只要 3 条触手同时存在，那么攻击丸喜拓人和阿撒托斯就会触发“强阵触手”的效果，无法对其造成伤害，因此必须优先击破至少一条触手。而触手的属性耐性会随着战斗进行不断改变，因此嫌麻烦的玩家可以考虑使用高卷杏最终觉醒后的技能“血脉贲张”（我方全体魔法伤害 2 倍）+ 万能属性全体魔法将触手一网打尽，明智吾郎的人格面具最终觉醒后的特性“谋略的气概”可以让所有辅助 · 万能魔法消费 SP 减半，在这一场合是非常适用的。

另外，被打倒的触手在下一回合会自动复活，因此每回合一定要安排好攻击方案，确保我方能够在击倒触手的基础上持续对丸喜拓人 & 阿撒托斯进行伤害输出，由于战斗只需要打倒阿撒托斯，因此使用单体技能猛攻阿撒托斯即可。如果之前采用了对应弱点属性攻击触手的话，这里最好活用换手之后的伤害加成，尽可能在下回合触手复活前攻击 BOSS，明智、芳泽等拥有强力单体技能的角色是本战输出手的优先选择。

BOSSHP 低于一定以下时会给我方附加各种限制条件：如无法使用换手、无法使用回复、无法使用辅助技能等，玩家可以在画面右上角看到相应的限制条件，注意及时调整战斗策略。此外出现某位角色被 BOSS 盯上时，会遭到 BOSS 贯通魔手这招的攻击，这时使用队伍里的换人指令可以化解。

BOSS 战 （第二形态） 丸喜拓人 & 亚当卡蒙

本战其实我方只有丸喜拓人一个可攻击的目标，以物理技能主攻即可，采用明智 / 芳泽 + 龙司的组合是不错的选择，龙司最终觉醒后的大招“斗魂注入”效果是我方全体物理技能伤害 2 倍，配合各种强力物理技能可以给 BOSS 输出绝大伤害。本战 BOSS 的技能也是简单粗暴，做好回复和辅助即可。

BOSS 战 （第三形态） 亚当卡蒙

纯剧情战，坚持到发生剧情自动结束战斗即可，我方即使被打倒也会固定 HP 为 1，剧情后按〇键开枪击破 BOSS 即可。

BOSS 战 （第四形态） 丸喜拓人

Joker 和丸喜进行了一场很尬的肉身互殴，按〇键相互攻击几次后自动结束战斗。之后大家就慢慢欣赏本作的新增结局吧。

补充篇

《女神异闻录 5 皇家版》中力量（牢房的双子）升级方法

《P5R》中由于一部分人格面具的塔罗分组和等级都发生了变化，同时追加了一些新的人格面具，因此合体规则也相应发生了一定变化，《P5》原版 COOP“力量”的升级攻略不一定再适用，下面就为大家列出《P5R》中“力量”升级时完成特别刑务较为简单的方法。

※ 此外，由于第三学期里双子会合体为拉雯妲，之前“力量”若未达成 COOP MAX 的话也将无法继续提升 COOP 等级，因此必须在本篇剧情结束前（12/22 为最后的自由活动日）将“力量”升到 10 级（MAX）。

等级	任务	合体方法	素材来源
0→1	持有玛哈布芙的杰克霜精	Lv9 教皇 比列 ×Lv11 女教皇 飞天合成杰克霜精，提升至 Lv12 后习得玛哈布芙	两者均可在鸭志田·电梯或调和剥夺之路获得
1→2	持有芙蕾的天佃女命	Lv7 月亮 女梦魔 ×Lv5 魔术师 猫妖合成天佃女命，之后将 Lv15 节制 真神道具化获得芙蕾的技能卡后给天佃女命习得	女梦魔和猫妖可在鸭志田·殿堂或调和剥夺之路获得；真神可在斑目·电梯或节制剥夺之路获得
2→3	持有塔尔卡加的佛劳洛斯	集团合体处刑 Lv9 教皇 比列 ×Lv16 皇帝 埃力格 ×Lv17 教皇 欧若博司，埃力格初期自带塔尔卡加	埃力格在鸭志田·殿堂或节制剥夺之路获得；欧若博司在金城·电梯或美德剥夺之路获得
3→4	持有反击的凤凰	Lv20 女皇 母夜叉 ×Lv7 教皇 玄武合成凤凰，同时继承母夜叉初期自带的反击	母夜叉在金城·殿堂或美德剥夺之路获得；玄武在鸭志田·殿堂或调和剥夺之路获得
4→5	持有拉库卡加的瑟坦特	Lv26 女皇 拉弥亚 ×Lv11 女教皇 飞天合成瑟坦特，同时继承拉弥亚初期自带的拉库卡加	拉弥亚可以在双叶·殿堂或慈悲剥夺之路获得；飞天可以在斑目·殿堂或节制剥夺之路
5→6	持有迪卡加的猫将军	集团合体处刑 Lv11 星星 木灵 ×Lv17 隐士 山灵 ×Lv25 教皇 安祖（安祖需强化至 Lv28 习得迪卡加）合成猫将军并继承迪卡加	木灵在调和剥夺之路获得；山灵在节制剥夺之路获得；安祖在双叶·殿堂或慈悲剥夺之路获得或由 Lv15 力量 狮爷 ×Lv20 死神 鵺合体得到
6→7	持有提特拉加的拉克西丝	Lv29 正义 权天使 ×Lv40 女皇 诃帝梨母合成奇稻田姬，并继承权天使初期持有的提特拉加，之后 Lv42 恋爱 奇稻田姬 ×Lv26 女教皇 伊希斯合成拉克西丝并继承提特拉加	权天使由 Lv20 女皇母夜叉 ×Lv17 魔术师猫又合体得到；诃帝梨母由伊希斯 ×Lv36 皇帝图特合体得到；伊希斯在双叶·殿堂或慈悲剥夺之路得到
7→8	持有玛哈斯坤达的百臂巨人	Lv36 皇帝 图特 ×Lv35 隐士 荒霸吐得到 Lv40 教皇 大僧正，并继承图特初期持有的玛哈斯坤达，大僧正 ×Lv32 恶魔 莉莉姆得到百臂巨人并继承玛哈斯坤达	荒霸吐和莉莉姆都可以从奥村·殿堂和感动剥夺之路得到
8→9	持有萨玛利卡姆的巴格斯	集团合体处刑 Lv2 恋爱 皮克希 ×Lv28 死神 毗舍遮 ×Lv40 女皇 诃帝梨母（诃帝梨母需要强化至 Lv41 习得萨玛利卡姆）合成巴格斯并继承萨玛利卡姆	毗舍遮可以从慈悲剥夺之路得到，同时巴格斯的合体需要完成 7/10 触发的任务“双眼无神的女网路跟踪狂”才能解锁
9-10	持有超反击的塞特	集团合体处刑 Lv26 女教皇伊希斯 ×Lv35 审判 阿努比斯 ×Lv36 皇帝图特 ×Lv47 太阳 荷鲁斯合成塞特，同时完成任务“杀手对着垃圾箱笑了”获得超反击的卡片后给其习得	阿努比斯可以在双叶·殿堂和慈悲剥夺之路获得；荷鲁斯可以用 Lv46 命运福图娜（诃帝梨母 × 基利梅卡拉合成）×Lv43 月亮 基利梅卡拉（从奥村·殿堂和感动剥夺之路获得）

隐藏 BOSS 战条件及攻略心得

双子看守 卡洛莉娜 & 芮丝汀娜

双子看守的隐藏 BOSS 战和原版《P5R》基本相同，不过前提是玩家必须完成第三学期的新增好结局后，才能在二周目的 5 月 9 日～12 月 22 日期间，在印象空间入口挑战她们。整体打法和原版相比没太大差别，由于双子其中一方 HP 低于一半时，另一人会使用迪亚拉输给予完全回复（有一人被打倒则另一人会使用利卡姆进行复活），因此基本思路是使用全体攻击将两方的血量都打到一半左右，再一举将之击破。双子的行动有固定模式，不过因为前 5 个回合她们只会使用物理和铳击（第 6 回合起会轮流使用各种属性的魔法），所以如果能在前 5 回合内速战速决会轻松很多，保证队伍有足够的输出火力以及足以抵御双子攻击的防御能力，主角建议装备强化到极致的义经（力必须 99，搭配提升会心的被动及武道心得）、吉祥天（装备开战后自动发动全体辅助的被动技能）、法芙纳（拥有高级核热强化和宇宙火焰，魔最好 99），同伴可以上摩尔加纳（装备强欲戒指、玛哈斯坤达、玛哈加尔达因、高级疾风强化、极·电击识破）、高卷杏（奥利哈刚 R、火焰强化、高级火焰强化、大燃烧、专心致志）和喜多川祐介（傲慢戒指、空间杀法、极·火焰识破）来应战。

约瑟

和约瑟战斗的地方位置是印象空间新区域“得到认知人们之路”最深部，“得到认知人们之路”在第三学期攻略丸喜殿堂时随剧情进展自动解锁，不过和约瑟战斗的解锁条件为收集印象空间印花累计 123 个印章，同时剧情发展到认知司令室中使丸喜·殿堂监控室里挡路的触手消失，之后再次来到此地后就可以和约瑟对话，选择是否进行对战。在整个印象空间中能够固定获得的印章数量只有每一层列车站台（包括休息层和通往下一区域那层的）上的一个，剩余的印章就只能靠随机刷了。收集印章目前没有什么特别有效率的方式，玩家只能反复一层层探索把每一层地图全开，建议在印象空间连接两层的楼梯处来回上下，靠刷出双叶技能印象空间搜索（进入印象空间某一层时随机触发迷宫地图全开的效果）来搜索印章。

约瑟除了物耐之外，其他属性均无耐性，因此玩家的攻略队伍应当围绕魔法属性攻击来进行配置，尤其是拥有魔法蓄力专心致志（最终觉醒后追加全体魔法蓄力血脉贲张）的杏，以及魔力较高的春是比较推荐的角色，最后一个位置则留给装备了玛哈拉库卡加和梅迪亚拉翰等辅助回复技能的真比较好。

由于 BOSS 会使用各属性的全体魔法攻击，当他的攻击命中我方角色的弱点后会追加对我方全体使用异常状态的攻击，因此 Joker 建议装备无弱点属性的人格面具，其他队友必须保留自己弱点属性的对应“极·识破”技能，以防止陷入苦战。春在最终觉醒后的技能“生命之壁”可以反射 BOSS 除万能属性以外的全部攻击，十分好用。

BOSS 的血量低于一定之后会使用伤害很高的全体万能属性攻击大招“特大烟火”，注意他会先使用发射以射出烟花，下一回合才会爆炸造成伤害。因此看到他发射烟火后需要迅速使用梅迪亚拉翰或救世主之愈进行回复，确保全队在满血情况下吃下伤害。击败 BOSS 后获得“星形水盘”（纯纪念用道具）。

拉雯妲

在《P5R》中二周目追加了全新的高难度隐藏 BOSS 拉雯妲，其出现条件为在一周目达成好结局，在二周目游戏中进入第三学期，同时剧情发展到认知司令室中使丸喜·殿堂监控室里挡路的触手消失，再进入印象空间，于天鹅绒房间门口即可挑战拉雯妲，和约瑟及双子看守一样一周目只能挑战一次，想要继续挑战就只能等下一周目了。

拉雯妲是本作最强的 BOSS，HP 高达 25000，建议全员 Lv99，人格面具充分强化，除 Joker 外全员饰品装备水晶骷髅 R（Joker 装备嫉妒戒指）再开始挑战。和拉雯妲的战斗总共分为 4 个阶段，下面具体给大家介绍一下。

第一阶段里 BOSS 和 Joker 一样，会切换不同的人格面具来改变自身的属性耐性（BOSS 实际上没有弱点，每切换一次人格面具后某一项属性会变成无耐性，此时必须利用血脉贲张蓄力并配合被动的属性强化系技能全力给予其伤害。BOSS 切换人格面具与耐性对应如下：凯尔皮→电击有效、比列→冰结有效、犬神→疾风有效、鹡→火炎有效，若我方没有对应的属性攻击技能则可以使用万能攻击或是回复、辅助魔法。这一阶段是一个输出检测阶段，如果我方火力不足，一定回合内未能削减掉 BOSS 的规定血量，那么 BOSS 就会变回双子同时使用总攻击强制秒杀我方，只能重新挑战。

第二阶段的胜利条件是给予 BOSS 一定次数的 TECHNICAL 伤害，拉雯妲会召唤鬼和阿努比斯（召唤前者时以物理攻击为主，后者时以祝福、咒怨攻击为主）。由于 BOSS 每次行动前都会自我治愈身上的异常，也就是说这一阶段我们必须尽可能给 BOSS 造成各种异常状态，推荐使用能够造成目眩状态或是睡眠状态的道具或技能攻击 BOSS（中了这两种异常的敌人任何攻击都可以对其造成 TECHNICAL），之后以普通攻击即可。此外使用念动属性攻击中了混乱、恐怖、激怒、绝望、洗脑、忘却等异常状态也很容易造成 TECHNICAL 伤害，因此想要丰富输出手段的话，这一阶段队伍里最好能安排上 Joker 和奥村春来战斗。

第三阶段的通过条件是对 BOSS 造成一定次数的会心一击伤害（CRITICAL），拉雯妲在这一阶段会召唤密特拉斯和奥赛，两者都只有物理和铳击有效。因此这一阶段我方也只能以物理和铳击进行攻击，Joker 最好切换成拥有提升会心率的被动技能的人格面具。而可以提升敌我全体会心率的主动技能“反叛”也是强烈推荐（因为 BOSS 的主要攻击以魔法为主，反叛不会给 BOSS 带来太大强化），同伴方面摩尔加纳、奥村春、芳泽由于都拥有高会心率的技能，也是推荐的角色，此外也可以让新岛真装备高会心率的武器，以普通攻击来对 BOSS 打出会心伤害。

第四阶段的战斗模式和第一阶段一样，依然是 BOSS 不停切换人格面具来改变耐性，同时对 DPS 有要求的一个阶段。BOSS 以物理攻击为主，会切换成阿吒缚迦（物理和念动有效）或托尔（物理、铳击、念动有效），以及最强的路西法（念动有效），尤其是切换成托尔时会使用蓄力→神手等暴力的输出输出连招，而其召唤路西法时会使用超强的万能大魔法。建议这一阶段想要较为轻松通过的话，Joker 的主力人格面具最好通过网络通信的“公开处刑”凹出拥有万能强化、高级万能强化、魔导才能等稀有技能，并以万能魔法攻击配合专心致志作为主力输出，尽快削减 BOSS 的血量。同伴方面这一阶段奥村春的“生命之壁”、高卷杏的“血脉贲张”都是能够起到很大帮助的技能，同时以万能属性攻击的明智也可以换入队伍中作为主力队员。

全填字游戏答案一览

《P5R》的填字游戏和《P5》原版完全不同（中文版《P5R》与日文版《P5R》也不同，本攻略仅列出中文版选项），下面为各位列出全部填字游戏题目的提示及答案。假如前一次出现的题目被玩家不慎漏掉，那么这道题目会顺延到下一次的填字游戏日，之后的题目也会继续顺延下去，也就是说要完成全部填字的话必须每一个填字游戏出现的日期都不能错过。

编号	答案
01	自由女神像
02	同学会
03	一个钱打二十四个结
04	奥斯卡金像奖
05	平行四边形
06	九牛二虎之力
07	行动电源
08	少年观护所
09	不管三七二十一
10	高龄化社会
11	笔记型电脑
12	巴比伦空中花园
13	田中一成
14	歹路不可行
15	放长线钓大鱼
16	有机物
17	多一事不如少一事
18	平行六面体
19	多罗麻

编号	答案
20	不及物动词
21	电子计算机
22	起死回生
23	真人真事
24	地球中心点
25	地层倒转
26	知一不知十
27	儿女心肠
28	山雨欲来风满楼
29	四次元空间
30	贫穷文化
31	人心不足蛇吞象
32	文武之道一张一弛
33	纯米吟酿
34	红烧狮子头
35	沙悟净
36	布宜诺斯艾利斯
37	帕尔瓦蒂
38	银耳红枣莲子汤

关于爵士俱乐部

《P5R》中新区域“吉祥寺”的场所爵士俱乐部是可用来强化人格面具的重要场所，在明智的 COOP 等级达到 4 级后即可入内使用其功能（一周目最早可在 6 月 26 日开始使用），其中周一到周五入内可以根据每天提供的鸡尾酒种类不同，提升同伴的能力数值（若是当天有歌手前来则效果变为 2 倍，可以从店前的招牌得知当天是否有歌手到来），而周日入内则可以让同伴习得新技能。



爵士俱乐部每日提供的强化	
日期	效果
周一	Lv+1（能力值合计 +3）/HP+20
周二	力、耐、运（合计 +4）
周三	Lv+1（能力值合计 +3）/SP+10
周四	魔、速、运（合计 +4）
周五	力、魔、耐、速、运（各 +1）/HP+10/SP+5
周六	周一～周五的鸡尾酒轮换，具体如下表
周日	同伴习得新技能

周六的强化种类（鸡尾酒）

种类	对应日期				
周一提供的种类	6/25	8/6	9/24	11/5	12/10
周二提供的种类	7/2	8/13	10/1	11/12	1/14
周三提供的种类	7/9	8/20	10/8	-	1/21
周四提供的种类	-	8/27	10/15	11/26	1/28
周五提供的种类	7/30	9/3	10/22	12/3	12/17

歌手到来的日子

月	日期				
7	4（一）	12（二）	-	28（四）	29（五）
8	1（一）	9（二）	17（三）	25（四）	-
9	5（一）	-	21（三）	22（四）	30（五）
10	3（一）	-	-	-	-
11	7（一）	8（二）	16（三）	-	-
12	5（一）	13（二）	-	22（四）	-
1	-	-	18（三）	26（四）	-



周日同伴的人格面具习得技能一览

日期	技能	习得可能的成员							
		龙司	杏	摩尔加纳	佑介	真	春	明智	芳泽
6 月 26 日	提特拉康	○	○	○	○	○	-	-	-
7 月 3 日	玛哈塔尔卡加	×（58）	○	○	○	○	-	-	-
7 月 17 日	玛哈拉库卡加	○	○	○	○	×（48）	-	-	-
7 月 31 日	玛哈斯库卡加	○	○	○	×（49）	○	-	-	-
8 月 7 日	玛哈塔伦达	○	×（41）	○	○	○	-	-	-
8 月 14 日	玛哈拉坤达	○	○	○	○	○	-	-	-
8 月 28 日	玛哈斯坤达	○	○	×（55）	○	○	-	-	-
9 月 4 日	蓄力	×（63）	○	○	○	○	-	-	-
9 月 25 日	专心致志	○	×（62）	○	○	○	△	-	-
10 月 2 日	提特拉康	○	○	○	○	○	×（38）	-	-
10 月 9 日	玛哈塔尔卡加	×（58）	○	○	○	○	○	-	-
10 月 16 日	玛哈拉库卡加	○	○	○	○	×（48）	-	-	-
10 月 23 日	玛哈斯库卡加	○	○	○	×（49）	○	○	-	-
10 月 30 日	玛卡拉康	○	○	○	○	○	×（44）	※	-
11 月 6 日	玛哈塔伦达	○	×（41）	○	○	○	○	※	-
11 月 13 日	玛哈拉坤达	○	○	○	○	○	○	※	-
11 月 27 日	玛哈斯坤达	○	○	×（55）	○	○	○	-	-
12 月 4 日	灼热奋起	○	○	○	○	○	○	-	-
12 月 11 日	女巫诅咒	○	○	○	○	○	○	-	-
1 月 15 日	蚁之舞	○	○	○	○	○	○	○	×（75）
1 月 22 日	武道的心得	○	○	○	○	○	○	○	○
1 月 29 日	魔术的素养	○	○	○	○	○	○	○	○

×：该角色本身就会习得此技能，因此无法通过爵士俱乐部来学习（括号中的数字为习得等级）
△：春在奥村·殿堂中觉醒人格面具后可习得
※：明智仅有初期人格面具“罗宾汉”可以习得

■附：佐仓双叶可习得的技能

双叶在解禁隐士 COOP 后，在星期日（最早 9 月 4 日）利用爵士俱乐部后，可以根据利用次数顺次习得下表技能

次数	技能	技能效果
第 1 次	支援强化 1	可在支援中发动玛哈斯坤达
第 2 次	支援强化 1→2	可在支援中发动玛哈斯坤达和玛哈拉坤达
第 3 次	支援强化 2→3	可在支援中发动玛哈斯坤达、玛哈拉坤达和玛哈塔伦达
第 4 次	支援频率 UP	士气强化发动频率上升



全协助人（COOP）剧情最佳选项一览

《P5R》由于可活动时间范围大幅度增加，全协助人 MAX 也比原版简单了很多，不过这里为了方便大家尽早全 MAX，还是给各位提供所有协助人剧情事件中的最佳选项（提升好感最多 / 可成为恋人），限于篇幅，以下只为大家列出每一段协助人剧情里各个选项的第几个选择肢是最佳选项，各位可以自己对照来选择。

协助人名称	协助（COOP）等级	选项	最佳选择肢
愚者（伊戈尔）	-	-	选项无影响，可随意选项，COOP等级随剧情固定提升
魔术师（摩尔加纳）	-	-	选项无影响，可随意选项，COOP等级随剧情固定提升
女教皇（新岛真）	1→2	1	①
		2	②
		3	任意
		4	①
	2→3	1	④
		2	
		3	①
	3→4	1	①
		2	任意
		3	任意
		4	①
		5	③
	4→5	1	③
		2	①
		3	③
	5→6（要求魅力5级）	1	③
		2	任意
		3	任意
		4	①
	6→7	1	任意
		2	任意
		3	任意
		4	③
		5	任意
		6	任意
		7	①/③
		8	①/③
	7→8	1	①/②
		2	①
	8→9	1	任意
		2	任意
		3	②
		4	①
		5	②（进入恋人路线）
		6	①（进入恋人路线）
		7	①/③
		8	①
	9→MAX	-	选择任意
女皇（奥村春）	1→2	1	③
		2	③
		3	①
		4	③
	2→3	1	②/③
		2	①
		3	②
		4	①
	3→4（要求灵巧满级）	1	③
		2	③
		3	任意
		4	③
		5	③
		6	③
	4→5	1	②
		2	③
		3	③
		4	③
	5→6	1	①/③
		2	①
		3	③
		4	任意
		5	②
		6	①/②
	6→7	1	任意
		2	③
		3	任意
		4	任意
		5	②

协助人名称	协助（COOP）等级	选项	最佳选择肢
女皇（奥村春）	7→8	1	①
		2	①/②
		3	②
		4	②/③
	8→9	1	任意
		2	③
		3	②
		4	②（进入恋人路线选项）
		5	②/③
		6	②
	9→MAX	-	选择任意
皇帝（喜多川祐介）	1→2	1	①/②
		2	①
		3	①
	2→3	1	③
		2	任意
		3	②
		4	任意
		5	①
	3→4	1	②③
		2	①
		3	①
	4→5	1	③
		2	①/②
		3	③
	5→6（要求灵巧4级）	1	①
		2	任意
		3	任意
		4	③
		5	①
	6→7	1	任意
		2	②
		3	①
		4	①②
	7→8	1	③
		2	③
	8→9	1	①
		2	①
	9→MAX	-	选择任意
教皇（佐仓惣治郎）	1→2	1	①
		2	②
		3	①
		4	①
	2→3	1	①
		2	②
		3	①/③
	3→4	1	①
		2	②
		3	①
	4→5（8月22日后解锁）	1	③
		2	②
		3	①
		4	②
	5→6	1	③
		2	③
		3	①
		4	③
	6→7（要求体贴5级）	1	①
		2	任意
		3	任意
		4	③
	7→8	1	②
		2	②
	8→9	1	①
		2	②
		3	任意
	9→MAX	-	选择任意
恋爱（高卷杏）	1→2（要求体贴2级）	1	②
		2	②
		3	②
		4	任意
		5	任意
	2→3	1	任意
		2	任意
		3	任意
		4	任意

协助人名称	协助（COOP）等级	选项	最佳选择肢
恋爱（高卷杏）	2→3	5	③
		6	任意
		7	任意
		8	②
		9	②
		10	①
	3→4	1	①
		2	②
		3	①
		4	①
		5	③
		6	①/③
	4→5	1	②
		2	②
		3	①
		4	任意
		5	任意
	5→6	1	①
		2	任意
		3	任意
		4	③
		5	①/②
	6→7	1	②
		2	任意
		3	任意
		4	②
		5	①
	7→8	1	②
		2	①
		3	任意
		4	任意
		5	①/③
	8→9	1	任意
		2	任意
		3	任意
		4	①（进入恋人路线）
		5	任意
		6	②
	9→MAX	-	选择任意
战车（坂本龙司）	1→2	1	①
		2	任意
		3	任意
		4	任意
	2→3	1	①
		2	①
		3	①
	3→4	1	②
		2	①
	4→5（5月6日后解锁）	1	②
		2	①/②
		3	②
		4	①
	5→6	1	③
		2	①
		3	①
		4	任意
		5	任意
		6	③
	6→7	1	②
		2	①
		3	①
	7→8	1	任意
		2	①
		3	①
		4	②
		5	②
	8→9	1	①
		2	③
		3	任意
		4	①
		5	①③
	9→MAX	-	选择任意
正义（明智吾郎）	1→2	1	①
		2	任意
		3	任意
		4	任意

协助人名称	协助（COOP）等级	选项	最佳选择肢
正义（明智吾郎）	1→2	5	③
		6	③
	2→3（要求知识3级、魅力3级）	1	任意
		2	①
		3	任意
		4	任意
		5	任意
		6	②
	3→4	1	任意
		2	③
		3	①
		4	①
		5	任意
		6	②
		7	②
	4→5	1	任意
		2	①
		3	①
		4	任意
		5	任意
	5→6（8月28日后解锁）	1	③
		2	②
		3	①
		4	①
		5	任意
		6	①
		7	③
	6→7	1	②
		2	任意
		3	任意
		4	②
		5	任意
		6	③（明智人格面具超进化条件）
		7	③
	7→8	1	任意
		2	任意
		3	任意
		4	任意
		5	任意
		6	①
		7	①
		8	任意
		9	①（明智人格面具超进化条件）
	8→9	-	剧情固定提升
	9→MAX	-	剧情固定提升
隐士（佐仓双叶）	1→2（要求体贴4级）	1	②
		2	①
		3	任意
		4	①
	2→3	1	③
		2	①
		3	③
	3→4	1	②
		2	任意
		3	③
		4	①/③
	4→5	1	任意
		2	①
		3	③
		4	①
	5→6	1	②
		2	①
		3	任意
		4	①
	6→7	1	①/②
		2	①
	7→8（完成对应支线任务）	1	①
		2	①
		3	任意
		4	①/③
	8→9	1	①
		2	②
		3	①/②
		4	②（出现选择肢5）
		5	任意
		6	任意
		7	任意（成为恋人）

协助人名称	协助（COOP）等级	选项	最佳选择肢
隐士（佐仓双叶）	8→9	8	③
		9	任意
	9→MAX	-	选择任意
命运（御船千早）	1→2	1	任意
		2	任意
		3	②
		4	①
	2→3	1	任意
		2	任意
		3	任意
	3→4	1	任意
		2	③
		3	任意
		4	任意
		5	任意
		6	②
	4→5	1	①
		2	任意
		3	任意
	5→6	1	任意
		2	任意
		3	任意
		4	③（进入恋人路线条件1）
		5	②
	6→7	1	③
		2	①/②
	7	1	任意
		2	任意
		3	任意
	7→8（完成对应支线任务）	1	②
		2	任意
		3	②（进入恋人路线条件2）
		4	②
	8→9	1	任意
		2	②
		3	②（成为恋人）
		4	①
		5	①
	9→MAX	-	选择任意
力量（双子看守）	通过完成制作符合要求的人格面具升级		
倒悬者（岩井宗久）	1→2（解锁要求勇气4级）	1	任意
		2	任意
		3	任意
		4	②/③
	2→3	1	任意
		2	①
		3	③
		4	任意
	3→4	1	任意
		2	任意
		3	任意
		4	③
		5	①
	4→5	1	任意
		2	②
		3	③
		4	①
	5→6	1	任意
		2	任意
		3	②/③
		4	③
		5	①/②
	6→7	1	②
		2	②
		3	任意
		4	①
	7（要求勇气5级）	1	②
		2	①/②
		3	任意
	7→8（完成对应支线任务）	1	②
		2	②/③
		3	①
	8→9	1	③
		2	任意
		3	任意
		4	任意
		5	任意

协助人名称	协助（COOP）等级	选项	最佳选择肢
倒悬者（岩井宗久）	8→9	6	①
		7	①/②
	9→MAX	-	选择任意
死神（武见妙）	1→2（要求勇气2级）	1	①
		2	①
		3	①/③
	2→3	1	任意
		2	任意
		3	①/②
		4	①
	3→4	1	②
		2	①
		3	①
	4→5	1	任意
		2	任意
		3	①
		4	①
	5→6	1	任意
		2	任意
		3	②
		4	①/③
	6→7	1	任意
		2	任意
		3	①/②
		4	③（恋人条件1）
	7（要求魅力4级）	1	任意
		2	③（恋人条件2）
		3	任意
		4	任意
		5	任意
	7→8（完成对应支线任务）	1	任意
		2	②
		3	①（恋人条件3）
		4	①/③
	8→9	1	③
		2	任意
		3	①(出现选择肢4)
		4	①（满足恋人条件1～3后选择此项出现选择肢5）
		5	①（成为恋人）
		6	②
		7	③
	9→MAX	-	选择任意
节制（川上贞代）	1→2（解禁COOP需勇气3级及5000元）	1	①
		2	②
		3	任意
		4	任意
		5	任意
	2→3	1	①/②
		2	任意
		3	②
		4	任意
		5	①
	3→4	1	任意
		2	①
		3	③
		4	任意
	4→5	1	①/③
		2	①/③
		3	任意
		4	任意
		5	任意
		6	③
	5→6	1	②
		2	①
		3	任意
		4	③
	6→7	1	③
		2	③（恋人条件1）
		3	任意
	7→8	1	③
		2	②
		3	任意
		4	任意
		5	任意
		6	②
		7	任意

协助人名称	协助（COOP）等级	选项	最佳选择肢
节制（川上贞代）	8（自动发生）	1	任意
		2	任意
		3	任意
	8→9（完成对应支线任务后）	1	①
		2	①/②
		3	②(出现选择肢 4)
		4	②(出现选择肢 5)
		5	②（满足恋人条件 1 及进入此选择肢则成为恋人）
		6	②
	9→MAX	-	选择任意
恶魔（大宅一子）	1→2	1	③
		2	任意
		3	②
	2→3	1	③
		2	任意
		3	任意
		4	③
	3→4	1	任意
		2	任意
		3	任意
		4	①/②
	4→5	1	任意
		2	任意
		3	任意
		4	②
		5	①
	5→6	1	任意
		2	①
		3	②
		4	①/②
		5	③
	6→7	1	任意
		2	②
		3	②（恋人条件 1）
		4	①
	7	1	②
		2	任意
	7→8（完成对应支线任务）	1	任意
		2	任意
		3	任意
		4	③（恋人条件 2）
		5	①/②
	8→9	1	任意
		2	②
		3	①（恋人条件 3 及出现选择肢 4）
		4	任意
		5	①(出现选择肢 6)
		6	①（满足恋人条件 1～3 及出现此选项后成为恋人）
		7	①/②
		8	①
	9→MAX	-	选择任意
塔（织田信也）	1→2	1	②
		2	②
		3	②
		4	③
		5	①/③
	2→3	1	任意
		2	任意
		3	任意
		4	①
		5	①
	3→4	1	③
		2	②
	4→5	1	①
		2	②
		3	②
		4	①/③
	5→6	1	任意
		2	任意
		3	②
		4	②
		5	①
	6→7	1	任意

协助人名称	协助（COOP）等级	选项	最佳选择肢
塔（织田信也）	6→7	2	任意
		3	任意
		4	任意
	7→8	1	②/③
		2	③
		3	任意
		4	任意
	8→9（完成对应支线任务）	1	①
		2	③
		3	①
		4	任意
	9→MAX	-	选择任意
星星（东乡一二三）	1→2（解禁需魅力 3 级）	1	①
		2	任意
		3	③
	2→3	1	①
		2	②
		3	①
	3→4	1	①/③
		2	②
		3	①/③
	4→5	1	②
		2	②
		3	②
	5→6	1	②
		2	①/③
		3	②
	6→7	1	③
		2	②
	7（需要知识 5 级）	1	任意
		2	①
		3	任意
		4	任意
	7→8（完成对应支线任务）	1	③
		2	任意
		3	①
	8→9	1	①
		2	③
		3	②（出现选项 4）
		4	①（成为恋人）
		5	任意
		6	任意
	9→MAX	-	选择任意
月亮（三岛由辉）	由完成的支线任务数量升级，对话选项随意		
太阳（吉田寅之助）	每次触发协助人剧情均固定升级，对话选项随意		
审判（新岛冴）	选项无影响，可随意选项，COOP 等级随剧情固定提升		
信念（芳泽霞）	1→2	1	①/③
		2	①
		3	任意
		4	任意
		5	任意
		6	①
	2→3	1	①
		2	①/②
		3	①
		4	②
		5	任意
		6	任意
		7	任意
		8	①
		9	任意
	3→4	1	②
		2	①
		3	任意
		4	①/②
		5	任意
		6	①
		7	任意
		8	①
		9	②
		10	①/②
	4→5	1	①
		2	任意
		3	②
		4	任意

协助人名称	协助（COOP）等级	选项	最佳选择肢
信念（芳泽霞）	4→5	5	②
		6	①
		7	任意
		8	③
	5→6（1 月 13 日以后解锁）	1	任意
		2	任意
		3	任意
		4	任意
		5	任意
		6	任意
		7	任意
		8	任意
		9	任意
		10	②/③
	6→7	1	任意
		2	任意
		3	①
		4	①
		5	任意
		6	①
		7	③
	7→8	1	①
		2	任意
		3	②
		4	任意
		5	任意
		6	任意
		7	任意
		8	①
		9	②
		10	②/③
	8→9	1	任意
		2	任意
		3	①
		4	任意
		5	③
		6	任意
		7	②（成为恋人）
		8	任意
		9	任意
		10	①
		11	③
		12	①/③
	9→MAX	-	选择任意
顾问官（丸喜拓人）	1→2	1	②/③
		2	任意
		3	①
		4	任意
		5	①
	2→3	1	①/③
		2	①/②
		3	任意
		4	①/③
		5	任意
		6	①
	3→4	1	任意
		2	①
		3	③
		4	任意
		5	任意
		6	①
		7	①/②
	4→5	1	①
		2	任意
		3	③
		4	①/②
		5	②
		6	①/③
	5→6	1	②/③
		2	①
		3	任意
		4	③
		5	任意
		6	任意
		7	①/②
	6→7	1	任意
		2	②/③
		3	任意
		4	③

协助人名称	协助（COOP）等级	选项	最佳选择肢
顾问官（丸喜拓人）	7→8	1	②
		2	①
		3	①
		4	③
		5	任意
		6	①/②
		7	任意
		8	①
	8→9	1	任意
		2	①
	9→MAX	-	选择任意

奖杯篇

奖杯总数	53	铜杯	44	银杯	7	金杯	1	白金	1

白金难度	5/10
白金所需时间	80~100 小时
在线奖杯	无
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	有
奖杯 BUG 或事故	无
硬件需要	无

与系列前几作比起来，本作的白金可以说是白送，既不要求全 COOP 满级也不要求收集全人格面具，甚至连双叶 250 都没有，简单得令人感到有些无趣。绝大部分都是流程杯或者浅尝辄止的系统杯，只要将大小设施 / 功能每个都尝试一遍即可轻松获得绝大部分的奖杯。虽然中途还是有个别几个有可能错过的奖杯，但要求普遍也非常低，说一句“通关就白金”毫不过分，一周目白金绰绰有余。

传说的大怪盗 （白金）
解锁条件 取得所有奖杯

色欲之城，陷落 （铜杯）
解锁条件 攻陷城堡殿堂

虚荣的美术馆，闭馆 （铜杯）
解锁条件 攻陷美术馆殿堂

暴食的银行，倒闭 （铜杯）
解锁条件 攻陷银行殿堂

愤怒的金字塔，倾倒 （铜杯）
解锁条件 攻陷金字塔殿堂

贪婪的宇宙基地，毁灭 （铜杯）
解锁条件 攻陷宇宙基地殿堂

嫉妒的赌场，封锁 （铜杯）
解锁条件 攻陷赌场殿堂

傲慢的客船，沉没 （铜杯）
解锁条件 攻陷客船殿堂

真正的诡骗师 （铜杯）
解锁条件 攻陷印象空间

夺回未来 （铜杯）
解锁条件 攻陷所有的殿堂

选择的道路 （金杯）
解锁条件 观赏了结局

反抗之魂 （铜杯）
解锁条件 取得了亚森

创立怪盗团 （铜杯）
解锁条件 与伙伴创立怪盗团

翻转社會的一步 （铜杯）
解锁条件 完成了支线任务

资优生的面具 （铜杯）
解锁条件 在考试中获得第一名
获得方法 尽可能地堆高知识数值，然后答对考试时所有的问题。



真正的才能 （银杯）
解锁条件 人格指数全部达到 MAX
获得方法 唯二的收集奖杯之一，也是从前作继承过来唯一的收集奖杯，在撇开 COOP 等级不管只完成人格指数可以说是绰绰有余。与前作不同的是，本作即便不利用女仆，战斗结束后的晚上也可以进行学习和观看影片，所以一定要在身上备有没看过的影片。此外就是多加利用“命运”的占卜了，能节省不少时间。

畅游东京 （铜杯）
解锁条件 和伙伴一起去景点玩

最佳伙伴（伴侣） （铜杯）
解锁条件 发展为恋人关系
获得方法 与任意女性 COOP 提升至 9 级以上，并答应告白即可，一周目内可以同时结交多位恋人，并且能在情人节（2 月 14 日）看到特殊剧情。

真正的协助者 （银杯）
解锁条件 任一协助关系级别达到 MAX

觉醒的怪盗团 （铜杯）
解锁条件 使伙伴的人格面具完成最终进化
获得方法 “觉醒的怪盗团”与“真正的协助者”两个奖杯实际上也是流程杯，因为“魔术师”会随着剧情推进而自动升满的，摩尔加纳的人格面具也会自动进化到最终阶段。

在你之中的我 （铜杯）
解锁条件 透过对话交涉取得人格面具

连贯的一手 （铜杯）
解锁条件 在行动中使出换手

来点热闹的 （铜杯）
解锁条件 以凶魔的爆炸来打倒敌人

初次使用勾绳 （铜杯）
解锁条件 以勾绳移动

技术专家 （铜杯）
解锁条件 在战斗中使 TECHNICAL 发生

盗取能力之人 （银杯）
解锁条件 取得可使用殿堂主人技能的饰品
获得方法 这里的饰品指的是欲石三合一后的饰品，更准确的描述应当是“凑齐任意一个殿堂的三块欲石”。每块欲石的具体位置可以参考流程攻略，如果错过的话事后也可以去约瑟处买回来。

怪盗的本分 （铜杯）
解锁条件 取得了宝魔

SHOW TIME! （铜杯）
解锁条件 在战斗中使出 SHOW TIME



约瑟的忠实顾客
铜杯

解锁条件 在印象空间以花朵交换道具

开始收集印章
铜杯

解锁条件 在印象空间开始收集印章

获得方法 奖杯描述有误，实际上应该是即“使用一次印章改变认知”。不过话虽如此倒不太影响奖杯的奖杯获得，本身也基本是一个流程杯。

追求的是力量
铜杯

解锁条件 使印象空间的认知变化达到最大

获得方法 唯二的收集奖杯之一。虽然奖杯描述原文没有明写，实际上并不需要将三项强化全部升至满级，只需要升满一项即可跳杯。仅为了获取奖杯的话推荐升级第三项的道具获得量，所需 PT 量最少（虽然也是最不实用的一个认知强化）。

印象空间的异变
铜杯

解锁条件 在印象空间遭逢偶发事件

无与伦比的反抗者
铜杯

解锁条件 击破猎杀者

获得方法 隐藏的高级敌人，实力非常强劲。只要在印象空间站定不动一段时间后，便能听到一段诡异的锁链声，此时便代表猎杀者已经出现在该层了。建议留到第三学期完成（但不要拖到 2 月以后），此时无论是角色等级还是人格面具强度都已经相当可观了，带上免疫即死的饰品 / 技能后以及足够的药品和它慢慢耗吧。此外切换难度也是有效的，实在打不过的话切成 EASY 难度也不失为一种选择。

通往重生的处刑
铜杯

解锁条件 执行断头台

集体行刑人
铜杯

解锁条件 执行集体断头台

熏制面具
铜杯

解锁条件 对隔离监禁的人格面具使用焚香

建立于无数的牺牲
铜杯

解锁条件 执行绞刑

小心意外发生
铜杯

解锁条件 在发生合体警报时执行处刑

崇高的实验
铜杯

解锁条件 执行电椅刑

在卢布朗打扫的
铜杯

解锁条件 为卢布朗店内打扫

获得方法 随意挑一个晚上，调查咖啡店的厕所即可进行大扫除。如果店里有客人，就站在他们旁边聆听对话，待其离开。

加油吧打工仔
铜杯

解锁条件 进行打工活动

获得方法 翻阅位于涩谷·地下通道的打工情报杂志（在地图上会有一个金钱标志），可以查阅打工的相关信息，随便找一个合适条件的即可。

贺！首支安打
铜杯

解锁条件 在打击练习场初次打中球

获得方法 注意是安打不是全垒打，只要球棍碰到球即可。

注意不要泡太久
铜杯

解锁条件 在澡堂泡昏头

获得方法 在梅雨天去澡堂泡澡即可触发。

一夕致富
金杯

解锁条件 买彩券中了大奖

获得方法 虽然很简单，但也意外地容易错过的一个奖杯。在涩谷站前广场的东北角的彩券行，可以花 3000 元购买彩券，只要在之后的开奖日中了任意金额的奖后即可跳杯。值得一提的是，因为收入非常不稳定，所以想依靠彩券赚钱是不现实的。

夹娃娃机玩家
铜杯

解锁条件 玩夹娃娃机夹到了奖品

获得方法 在秋叶原的游戏中心的夹娃娃机处完成，要走近一点边上的机器才能看到提示按钮。而夹中娃娃的概率与玩家当前的灵巧值挂钩，建议还是将灵巧值堆高后再作尝试，基本上尝试四、五次就差不多了。

意外的高价物品
铜杯

解锁条件 在古着店卖出了古着

飞镖玩家
铜杯

解锁条件 尝试游玩了射飞镖

撞球手之路
铜杯

解锁条件 尝试游玩了撞球

爵士入门
铜杯

解锁条件 使用了爵士俱乐部

心灵训练
铜杯

解锁条件 使用了寺院

专业级改造
铜杯

解锁条件 改造了枪械

在钓场出道
铜杯

解锁条件 在钓场钓到鱼

秋叶原的主人
铜杯

解锁条件 在女仆咖啡店点了特别菜单

获得方法 同样也是意外容易错过的一个奖杯。每次点单根据价格的不同，店家会给玩家的卡片上印上数量不等的章，最贵的一次可获得 4 个章，如果是周六还能额外再获得 4 个。只要凑齐 20 个以上的章便能解锁特别菜单。



PS4			
对马岛之魂		SIE	
Ghost of Tsushima		动作冒险	中文版
2020年7月17日	本地1人/在线1~4人	无对应周边	
售价为468港币			

本文对应版本：1.16　本文对应语言：简体中文

作为PS4末期的索尼第一方游戏之一，《对马岛之魂》成为了今年以来最让人惊喜的一款游戏。除了过硬的游戏素质以外，这款由美国工作室SuckerPunch制作的“日式游戏”完美地塑造出了一个古代日本的世界，并向玩家诠释了“忠诚”以及“武士道”。甚至获得了不少日本同行的称赞。只能说这次，欧美人比日本人还要懂日本（笑）。

文编 三日月　美编 Juxi



©2020 Sony Interactive Entertainment LLC.

基本系统

操作列表

按键	功能
左摇杆	移动
右摇杆	旋转视角
十字键←	呼唤马匹
十字键→	拍照模式
十字键↑	进入对峙状态
十字键↓	回复生命
× 键	跳跃
○键	闪避
△键	架式攻击
□键	快速攻击
按键	功能

按键	功能
L1 键	格挡
R1 键	快速使用忍具
L2 键	瞄准
R2 键	切换架式 / 忍具
L3 键	奔跑
OPT I ONS 键	菜单
触摸板上滑	刮风（指引）
触摸板下滑	鞠躬
触摸板右滑	收刀
触摸板左滑	吹尺八



语音与字幕

本作是由美国工作室制作，所以游戏中的主语言自然也是英语，且中文字幕翻译自英语，因此选择中文字幕日文语音的玩家看字幕时可能会出现一定的违和感。不过港版游戏内置全语言字幕和日英双语语音，大家可以自由搭配选择适合自己的字幕语音组合。

辅助功能

游戏为了还原出剑载片的感觉，并没有加入镜头随玩家移动而自动调整的功能，因此需要频繁地通过右摇杆转动视角，因此建议在设置中将镜头旋转速度调节到“快”。

在黑泽模式中，画面会完全变成黑白且有噪点，偶尔开启体验外，其余时间还是建议关闭，在部分场景下会严重影响玩家判断。



战斗说明

攻击类型

●基础攻击：最基本的攻击方式，玩家按下□键的攻击出手速度更快，敌方基础攻击可以进行防御闪避等操作。

●破防攻击：可以无视防御的攻击，我方在学会了传说技艺后，天之一刀和怒之舞都可以无视敌人的防御直接给予伤害。而敌人的破防攻击前会有明显的红色闪光，仅能通过闪避来躲开。

●可防一次攻击：首先需要先学会武技中的不屈招架，才可以将刀剑和长枪敌人的破防攻击，转变成可防一次攻击，出招前会有明显的蓝色闪光。

●失衡攻击：我方按下△键施展的攻击，除了造成伤害外，攻击打在防御上还可以让敌人失衡，其架式槽被打空后会陷入硬直状态。根据我方架式不同，应对不同兵种敌人时削减架式槽的速度也不同。



决斗

决斗其实与常规战斗相差不大，只是禁用了所有远程武器和忍具，仅能靠太刀的武技来取胜，决斗中部分敌人还会施展一些特殊招式，但大多都为可招架一次的蓝色闪光攻击，或者可以我方先出手打断对方的起式，例如通过攻击打断对方的拔刀斩。



对峙

在首次靠近敌人，并且没被敌人发现或者进入敌对状态时屏幕中央会出现方向键↑的提示，按下后进入对峙阶段。玩家需要按住△键收刀，待敌人出手的瞬间松开△键来击杀敌人，随着人物强化，后续穿上特定装备还可以连续处决共计最多 5 名敌人，不过之后是需要在敌人出手的瞬间按下△键而非按住。随着流程的推进，部分敌人会摆出假动作，如果玩家出手过早，那么会被敌人反击至残血状态。



本文对应游戏版本 1.16

角色成长

整备——成长与装备

游戏中玩家共有武器皮肤、头带、面具、服装、马鞍、护身符六大类可替换装备。其中服装和护身符会影响玩家的能力，升级武器则会提升攻击性能。

太刀与短刀

太刀影响玩家正面作战时的伤害，短刀则影响潜行时暗杀时长和暗杀发出的声响，武器品质需要通过搜集素材后在据点营地中找刀匠提升。其中缺口较大的为最常见的铁，主要来源为蒙古人的据点，因此在清理地图红点时注意多一些搜集。

护身符

护身符种类分为大小（金银）两种，最多可以装备两大四小共六个护身符，收集地图上的狐狸神社可以提升护身符槽数上限，而完成地图的神社探索，可以拿到神明大护身符，会给玩家一些特殊的能力。初期拿到矢峰神社的稻荷神护身符（位于地图最南侧浅藻附近），对之后升级装备有较大帮助，尤其对于一些不爱“捡垃圾”的玩家而言。



神社名称	神明护符	名称效果
严原		
矢峰神社	稻荷神护身符	增加获得补给、捕食者兽皮、竹子和紫衫木的数量
曲峰神社	伊邪那岐护身符	射中头部有 40% 几率返还箭矢
金顶神社	天照大神护身符	效果装备后可以击杀敌人恢复生命值
梅花神社	迦具土护身符	生命值不超过 50% 时，可造成额外伤害
岩龙神社	素戋呜尊护身符	失衡的敌人有 30% 的几率被击倒
春泷神社	水神护身符	更容易施展招架、完美招架和完美闪避
修岩神社	大国主神护身符	战斗结束后缓慢恢复生命值
丰玉		
绯岩神社	月读尊护身符	暗杀敌人会额外掉落弹药或补给
沼岩神社	伊邪那美护身符	被钢铁意志复活后，可获得最大生命值的 50%
翠山神社	志那都彦护身符	使一个敌人失衡可防止近战攻击中断，效果持续 6 秒
雾崖神社	龙神护身符	使出一次完美闪避后恢复 1 把苦无
云山神社	阿昙矶良护身符	箭矢命中目标时不会发出声音
龟岩神社	火折尊护身符	在草丛中暗杀敌人时保持隐蔽状态
上县		
霜崖神社	饶速日尊护身符	在生命值全满时造成适量额外伤害
鹤峰神社	雷神护身符	具有威吓效果的技能和能力的发动几率提升 25%
雪映峰神	社建御雷神护身符	杀死一个敌人会在数秒内增加少量近战伤害

护身符	类型	效果	获得方法
毒亡护身符	大 / 潜行	风铃会释放剧毒蒸汽，杀死捡起风铃的敌人	支线：千金难买
匿踪喘息护身符	大 / 效用	烟雾弹可以为你恢复 25% 生命值	支线：血染佛经
焚烧护身符	大 / 效用	被黑火药弹击中的敌人会着火，并对附近敌人造成灼伤	传说：小次郎的六把刀
隐剑护身符	大 / 效用	额外投出两把苦无	等级 恶鬼之刃
震倒护身符	大 / 效用	粘性弹会击倒所有受影响的目标，延长他们易受攻击的时间	等级 对马岛战鬼
不屈护身符 I	小 / 防御	生命值不超过 50% 时，适量降低受到的伤害	支线任务奖励
不屈护身符 II	小 / 防御	生命值不超过 50% 时，大幅降低受到的伤害	支线任务奖励
回春护身符	小 / 防御	在战斗中中缓慢恢复 2 点决心	支线任务奖励
活力护身符	小 / 防御	适量提升生命值	支线任务奖励
抗性护身符 I	小 / 防御	受到的所有伤害小幅度减少	支线任务奖励
抗性护身符 II	小 / 防御	受到的所有伤害适量幅度减少	支线任务奖励
抗性护身符III	小 / 防御	受到的所有伤害大幅度减少	支线任务奖励
免疫护身符	小 / 防御	敌人的箭矢有 15% 的几率不造成伤害	支线任务奖励
破防护身符	小 / 防御	击破敌人的防御可以获得 15% 决心	支线任务奖励
残暴护身符	小 / 近战	适中近战伤害增加	支线任务奖励
双重破坏护身符 I	小 / 近战	攻击有 5% 几率造成双倍伤害	支线任务奖励
双重破坏护身符 II	小 / 近战	攻击有 10% 几率造成双倍伤害	支线任务奖励
迅捷回报护身符	小 / 近战	射出的箭矢有 25% 几率回到手中	支线任务奖励
优势护身符	小 / 近战	战鬼兵器造成的伤害提高 20%	支线任务奖励
重击护身符	小 / 近战	适中失衡伤害增加	支线任务奖励
稻荷神力护身符	小 / 近战	大幅提高生命值和近战伤害	完成所有稻荷神社可以提升性能
暗影护身符	小 / 潜行	敌人侦测速度降低 10%	支线任务奖励
寂静护身符	小 / 潜行	敌人侦测速度降低 15%，大幅度增加获得的决心	支线任务奖励
狂乱护身符	小 / 潜行	陷入幻觉的敌人对其他敌人造成伤害提高 50%	支线任务奖励
烈火流派护身符	小 / 潜行	点燃一个敌人有 15% 几率威吓附近的敌人	支线任务奖励
匿踪护身符	小 / 潜行	敌人停止追击的时间缩短 40%	支线任务奖励
安康护身符 I	小 / 效用	疗愈时额外获得 7.5% 生命值	支线任务奖励
安康护身符 II	小 / 效用	疗愈时额外获得 15% 生命值	支线任务奖励
持久痛苦护身符	小 / 效用	状态效果持续时间和伤害提高 50%	支线任务奖励
决心护身符 I	小 / 效用	获得的决心增加 15%	支线任务奖励
决心护身符 II	小 / 效用	获得的决心增加 25%	支线任务奖励
圣疗护身符 I	小 / 效用	生命值不超过 50% 时，疗愈可额外恢复 15% 生命值	支线任务奖励
圣疗护身符 II	小 / 效用	生命值不超过 50% 时，疗愈可额外恢复 30% 生命值	支线任务奖励
幸运护身符	小 / 效用	几率触发的效果发生几率增加 50%	支线任务奖励
幸运回报护身符	小 / 效用	消耗决心的能力有 15% 几率返还 1 点决心	支线任务奖励
百合子的信物	小 / 远程	箭矢有 15% 的几率使敌人中毒	支线：骄者必衰 & 历历在目
刚毅护身符	小 / 远程	20% 几率挺过致命伤害并获得决心	支线任务奖励
功效护身符	小 / 远程	搭箭与重装速度提高 15%	支线任务奖励
精确护身符	小 / 远程	适中提升箭矢伤害	支线任务奖励

武士——架式与武技

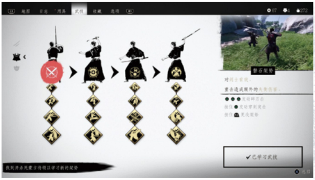
武技

武士招式中可以分为四大类，对应招架、回避、传说技艺和探索。建议优先学会完美招架、闪避斩击、不屈招架，可以大大提高正面作战能力，其中两种不屈招架可以将除狂暴兵外的红色闪光攻击转换为可防御一次的蓝色，可被招架，提高了击杀效率。

传说技艺需要通过完成传说任务来解锁，尽早学会能大幅增强玩家的实力，提高决心的利用率。具体获得方法见后文传说任务部分。探索在流程中作用不大，可以优先学习浮华之风，因为其余四项就是地图上的？点，可以等通关后地图全开，再开始清理。

架式

玩家共有四种架式，通过按下R2+图形键来切换架式，观察或击杀敌方将领到达一定数量才可以解锁新的架式，将领数量远远大于所需要解锁量。观察将领指的是在敌人营地中，玩家未被发现的情况下会看到部分将领在舞刀，镜头对过去后会有按键提示观察。至于架式的后续提升，主要影响的还是失衡效率，一些连招实用度较低，可以暂缓学习。



战鬼——忍具与战术

忍具

随着玩家击杀敌人，完成任务，会得到一定的经验值奖励，提升玩家的等级（游戏中以称号代替）。随着等级提升，会逐渐解锁可使用的忍具。

忍具除了风铃以外，其余基本都作用于正面战斗中，能瞬间给予大量敌人造成伤害，可以大幅降低战斗时的难度，因此建议优先学习苦无、黑火药弹、烟雾弹以及粘性弹的后续强化。



战术

战术主要围绕一些非战斗时主角的性能展开，例如倒地复活、增加对峙击杀数量、瞄准子弹时间、安全着陆、聆听等，都是能显着提升游戏体验的技能，建议优先学习。最后一项隐藏技能战鬼架式为剧情解锁，在无伤击败一定数量敌人后开启战鬼架式可以一击击杀除将领外的任意敌人。



世界构成说明

任务类型

任务类型分为仁的旅途（金色主线）、对马岛故事（白色支线）、传说故事（蓝色传说）三大类。

主线任务往往会多线展开，全部触发后进入关键剧情主线，并解锁后续的地图。支线任务则分为常规支线和NPC连续支线两大类。传说故事独立于剧情之外，完成后可以获得一些非常丰厚的装备、招式奖励。

除了主线任务外，支线与传说只要到达指定地点便可以触发，而在未解锁地图不知道地点的情况下，营地据点中与一些农民对话，会告知玩家这些任务的触发地点。与农民对话并非支线任务触发的必要条件，在通关后全清地图？点的过程中自然会触发几乎所有的支线传说任务，其中两个特别位置的支线任务触发地点请见后文。



据点营地

我方据点分为城镇和野外营地两种，主要功能是与NPC对话得到支线传说任务情报以及升级装备。

装备方面建议优先提升太刀伤害，并且升级太刀与奖杯挂钩，之后可以考虑升级忍具的持有数量，尤其是苦无和黑火药弹。防具不用急着收集，可以等待剧情中获得了境井家传铠甲后主升这件衣服，因为也与奖杯挂钩。关于行者服装，笔者并不建议升级，因为通关后自然会全开地图，升级提升了感应距离后反而会更难判断珍宝的具体位置。

收集

●**装饰品**：在地图上隐藏，可通过选择浮华之风指引找到所有装饰品，靠近时会有黄鹂鸟提示。

●**击竹/温泉/神社/灯塔/荣誉之柱/稻荷神社/俳句**：地图上的?点，全开地图后清理即可。

●**决斗**：传说任务的特殊收集，只有靠得足够近才会在地图上标记出来。

●**珍宝**：可通过穿戴行者服装，靠风的指引来找到所有珍宝。蒙古珍宝一般都藏在蒙古营地中，战旗获得一定数量后可以在小松铁匠铺附近换取马鞍。

●**隐藏神瓮**：在地图上隐藏且游戏内不会统计，隐藏神瓮前会有一块提示鞠躬的牌子，鞠躬后会触发一些环境变化。

敌人据点

敌人据点分为大小两种，在部分任务中会标记出大型营地（蒙古包图标），而在通关后会标出所有的小型营地（菱形图标）。将所有敌人的据点（红点）全部解放后，会直接解锁整片区域的地图，清除地图迷雾。因此清理？点的工作建议通关后再进行。

流程难点攻略

第一章

序章

由于玩家基本不会阵亡，所以序章的难度很低。只要跟着 NPC 一路前行并砍杀敌人即可，全灭敌人后会触发剧情，序章结束。

仁之道—武者信条

根据指引到达指定位置，调查营地情报后，等待天黑从前门进入营地。本任务算是暗杀教学关卡，感觉自己还是武士的主角生疏地暗杀掉敌人后陷入回忆，对自己违背武士之道的行为感到自责。之后又是一连串的暗杀敌人，由于是教学，难度很低，基本上所有敌人都是背对主角。



仁之道—石川师傅的故事

调查道场，调查地上的血迹和脚印进入旁边的房屋内触发剧情。进入任务后跟随石川，途中会遇见一批敌人。剧情过后解锁武器长弓并进入教学，接下来开始调查敌方营地，会发现许多用弓箭触发的陷阱。之后敌人会从左右两侧开始移动，配合陷阱全部消灭后进入营地铲除剩余敌人，调查环境触发剧情。任务完成后解锁系列支线任务“师徒”。



仁之道—政子夫人的故事

到达指定地点后调查会触发一批敌人，之后继续调查，顺着脚印触发剧情。进入黄金寺后门口的僧人会告诉我们目标信息，接着与铠甲匠人对话解锁铠甲强化，顺便还可以给太刀升级一次。再次触发剧情后是一个简单的跟踪关卡，到达目的地后会出现大量的敌人，并且 AI 也有所强化，活用弓箭和苦无降低战斗难度。接着又是一轮环境调查结束任务。任务完成后解锁系列支线任务“村长”。

仁之道—落难铁匠

该任务点距离较远，途中可以自由探索击杀一些蒙古将领学会流水架式，可以克制盾牌兵。任务开始触发第一批敌人后，调查马车躲到马车中。离开马车后跟随结奈勘察，之后走屋顶一路跟随目标，跳屋顶可以不保持蹲伏状态，不然跳跃可能会出现失误。待任务变更后可以暗杀敌人，建议沿着场景右侧贴着墙壁靠近目标，只暗杀落单背对的敌人，双人一队巡逻的蒙古人移动一段时间后会固定不动。

从室内打开到达目标的背后，目标便会继续移动，之后触发剧情。带领 NPC 逃离的过程中会触发一个敌人据点，优先奔跑过去将弓箭手击杀，有流水架式应对盾兵会轻松不少。敌人将领为枪兵，即便没有疾风架式，流水也可以快速累积破防槽，打出硬直。另外枪兵敌人的攻击虽然都为不可防御攻击，但除了闪避外，也可以用跳跃躲避，同时还能反击一刀。任务完成后解锁支线任务“未竟之事”和系列支线“行侠仗义”。



仁之道—草上残血

任务触发后跟随有敌人尸体的小道移动，尽头右拐进入树林触发剧情，接着是强制战斗，弓箭手出现的位置可以射击黄蜂窝触发黄蜂攻击敌人。之后跟随龙三到达营地，剧情完毕后任务结束。



仁之道—锤子与铁匠铺

到达小松的铁匠铺后先与结奈一同消灭这里的敌人触发剧情，之后开始任务。与隆对话完毕后前去解救农民，假设进入正面作战，敌人会优先处决平民，使用苦无和烟雾弹可以干扰敌人的行动，农民跟随玩家的途中，最好都选择潜行移动，即便潜行失败也无需太过担心，平民反而会帮助我们吸引仇恨，使敌人不会进入防御状态。之后与结奈去解救人质步骤相同，小心归途别被路过的敌人看见。任务最后是一场防御战，有 NPC 的帮助，难度不高，可以在室内用弓箭优先处理掉几名敌人。任务完成后开启新据点小松的铁匠铺，与这里的商人对话可以获得“行者服装”，可以增加地图可见面积，建议优先装备并强化。

仁之道—龙三的故事

由于任务要求玩家不能被敌人发现，潜行难度较之前的任务有明显提升。贴着右侧悬崖解决了两名弓箭手便可以进入塔楼，塔楼 2 层还有一名背对玩家的敌人。在塔顶完成任务后是一场强制战斗，由于有很多 NPC 帮忙，并且此时玩家已经解锁了烟雾弹、黑火焰这类强力道具，战斗反而非常简单。第二部分开始勘察蒙古军队的码头，火箭后直接奔向目标处的小船触发剧情登上大船。大船上会有不少弓箭手狙击玩家，可以用苦无打断他们的动作再击杀。在第二艘船舱中找到作战计划后返回龙三处并解救他，之后触发剧情。

仁之道—铁钩

获得装备铁钩后与龙三对话，得知手下被俘虏后前去营救。本关可看作是铁钩的教学关卡，玩家首先要利用铁钩从山壁绕进敌人营地，解救所有人质后击杀敌人，发出信号与龙三汇合。



仁之道—武士之影

任务开始时玩家要选择同行队友，再与结奈对话触发剧情。潜入敌营后，不能被发现，推荐尽可能用弓箭爆头击杀掉所有的敌人。与 NPC 汇合后便不需要潜行，可一路正面砍过去。在大桥尽头发现门被锁住，从桥右边攀爬绕进本营。

击败一批敌人后与 BOSS 龙三交战。胜利后攀爬塔楼解救志村，接下来便是一连串的强制战斗，任务结束后本章结束。



第二章

仁之道—火雨传讯

与志村回合后从伏击开始，一路消灭敌人。当触发了火厢车的动画后，无视敌人一路向上跑去。抢占火厢车后进入小游戏环节，瞄准时需要依靠远近来判断命中所需的提前量，但总的来说难度不高，注意船只通过海峡口时背后会追上来两只船。



仁之道—遣川城墙 / 懦夫 / 战鬼

任务第一段要带领 NPC 潜行，如果再次之前学习了连锁暗杀，那么就可以直接清理正前方的两名敌人与一名单独的弓箭手，翻墙过去便可以通过。进行一段对话剧情后进入任务第二阶段遣川懦夫。

在一系列调查后玩家将与 NPC 等待敌人进入我方的陷阱，引爆场景中的炸药桶来快速清理敌人，由于我方 NPC 数量很多，战斗难度不高。之后进入任务第三阶段遣川战鬼。

遣川战鬼只要顺着任务提示一路击杀敌人即可，注意不要随意逃离战斗区域，会被敌方的弓箭秒杀。当从营地返回遣川途中会有一场 BOSS 战，击败将领后解锁“战鬼架势”系统。



仁之道—挥之不去的过去

以剧情过场为主的章节，完成后解锁新远程武器吹箭和支线任务“骄者必衰”。



血债血偿

任务开始后勘察完毕，直接冲进营地击杀敌人打开大门，剧情结束后玩家被敌方俘虏。剧情过后再完成一场战斗任务完成。

对马的命运

这个任务接取后将暂时无法探索其他地方，开始之前会有提醒。一旦完成接下来两个主线任务后，前面两张地图的传送功能会暂时禁用，第三章只能在第三张地图移动。

到达目的地后玩家将于队友展开连续的攻城战，敌人数量极多，优先清理掉远处的弓箭手。注意任务提示，中途玩家还需要抢夺一次火厢车，并在一个高台上用弓箭狙击冲过来的自爆马车。



来自黑暗

接取这个任务后可以获得战鬼装备三件套。通过跑酷穿过断桥，进入塔楼后暗杀掉塔楼内的五名敌人到达楼顶进行勘察。接下来玩家需要在不引起警觉的情况下通过庭院，只要走空中的绳索移动即可，画面亮度较暗可能比较难看清绳索的位置。进入天守后与龙三展开生死决战。



第三章

序章 荣誉与尘土

前两段玩家没有装备，为强制潜行关卡，同样是利用高空中的绳索移动。到达雪原的神木场景，从场景左边利用芦苇绕过去，不用太在意路线，敌人站位比较分散，靠移动速度和芦苇便可以轻松地直接跑到目的地。拿到装备后需要抢占寺庙，击杀所有敌人，冰面的上的炸药桶可以快速削减敌人数量。



仁之道—狼临门下

与结奈对话获得丈志营地的位置，到达丈志的营地对话开启任务。任务主要是由NPC的弓箭队配合玩家，把对面据点的敌人全部清理干净，方式任意，最后玩家会与之前的队友汇合并解锁他们剩余的支线任务，同时以前的地图也可以进行快速传送。

仁之道—山雨欲来

潜行进入灯塔，走右边小路暗杀掉所有背对的敌人，到达灯塔门口直接无视敌人的视线冲进去即可。调查之后到达塔顶勘察结束任务。



地头的心声

任务开始将要重新选择坐骑，接着快速移动到志村北面触发剧情，如果直接传送到志村城会到达东南面，需要绕一个大弯，建议换另一个传送点。进入志村城后志村大人位于护城河对岸最高的天守阁上，直接跳进河里游向断桥，攀爬墙壁从天守外面的竹架进入天守。这关难点主要在于不能被发现的同时还不能击杀敌人，活用鞭炮和风铃便可以吸引敌人的注意，尤其是在天守阁内上梯子时，最后在四层留下书信后触发剧情。

永恒苍穹

最终决战关卡反而没有太多要点，根据任务提示一路击杀敌人，待志村大人剧情过后，玩家可以无视敌人直接跑到目标点与汉王对战。最终BOSS没什么特别的攻击方式，玩家也早已今非昔比，战斗难度很低。

志村大人的故事

剧情关卡。最终战是一场一对一决斗，决斗胜利后就可以选择结局路线。两条结局路线完成后除了获得的配色不一样以外，通关后玩家的据点所在地也会不同，但除此以外并没太大不同。考虑到结局与奖杯无关，玩家按自己喜好选择结局即可。



传说任务

严原——天之一刀

在主线“石川师傅的故事”后，与黄金寺农民对话接取本任务。到达目的地后与NPC交谈，接着跟随农妇和地上的脚印移动到达蒙古人据点。清理掉敌人后调查塔楼一层得到关键信息“白色树叶”。观察附近发现白色树叶的树长在附近的高山上，同时这里也是梅花神社所在地。攀爬到山顶白色大树下时勘察地形，发现前往有一片白色树林。进入白色树林后再击杀一批敌人，根据NPC与雷电的指引到达重矩的墓穴，此处的杂兵全部背对玩家，轻松暗杀后挑战BOSS古贺泰平。BOSS会使用天之一刀攻击玩家，攻击距离远且无法防御，需要利用闪避躲开，胜利后习得招式天之一刀。



严原——忠赖的传说

在小松的铁匠铺附近，棕河山谷处与NPC对话触发本任务。到达目标点寻找紫菊花，位于范围正中心。顺着紫菊花爬到山顶开始调查找到地图。纸质地图可以无视，朝北方到达方连牧场，这里可以找到纸质地图画的山峰，从山洞转进去到达山顶，调查墓碑后进入BOSS战。枫的拔刀斩可以用天之一刀打断。胜利后目标切换至浅藻北面的山顶，消灭敌人解救乐师后获得忠赖的铠甲，最后再消灭一波敌人完成任务。



严原——内经的诅咒

在主线“锤子与铁匠铺”后，与黄金寺农民对话触发本任务，之后到达日吉开始任务。顺着蓝色绣球花，到达范围中央放大镜偏东的位置能看到一座石山，下方有一道缝隙可以进入墓穴。调查墓穴后获得信息，目标改变后离开墓穴会触发战斗。接下来到达日吉东边的海岸找到蓝色绣球花岛屿，拿到第二战藏宝图后再前往日吉泉开满蓝色绣球花的山峰，位置在圈内东南方向。与BOSS天狗交战胜利后获得长弓与爆炸箭。



丰玉——坚不可摧的吾作



玩家要前往6个敌人据点营救人质，然后从人质的手中获得钥匙。地点分别为青井、饭岛、久田、小清水、大浜、矢形。即便地图没有全开，任务也会自动标记出部分地点，当完成这些地点后会继续标出下一个目标。拿到全部钥匙后回去打开山门即可获得吾作的铠甲。

丰玉——小次郎的六把刀

在卯麦湾可以接取到本传说任务。这是少有没有任务指引的任务，实际上还是有提示的，只是比较难发现，下图标出5处对决的位置。全部完成后与僧人对话，前往青海寺与小次郎决斗。值得注意的是，这场决斗是整个游戏中最难的一场，建议做好万全准备后再前往应敌。



丰玉——遣川的复仇怨灵

旧遣川废墟与叛军的最后战地交接桥梁左岸可以触发本任务。首先要在范围内找到白色的炊烟，位于范围东北方向河边，之后顺着指引到达火光处开始调查。第二处白色炊烟在范围东南方向，生还者营地附近，第三处白色炊烟位于范围中心，第四处白色炊烟位于范围正北方。最后范围改变后再到达范围的正南方一处有佛像的大树下触发战斗，战斗过程中习得怒之舞。

上县——长明之焰

在城岳寺正北方可以找到一名僧人触发本传说任务，之后朝北边的城岳开始攀登。攀登过程中玩家会受到寒冷的侵袭，不仅会让视野变得模糊，长时间待在风雪中还会逐渐扣除生命值，但沿途的篝火可以缓解这个状态。有些位置可能会出现岔路，可以观察高处有没有钩绳点，只要记住不断往上而不要走其他方向即可。在山顶后与BOSS决斗习得焰之道与获得面具战火纯粹。

支线任务一览

严原支线任务

师徒	叛徒	林中低语	空篮子	狂笑强盗
放不下的过往	为母之心	未竟之事	日吉山口事变	丰玉
弓道	行侠仗义	圣物深理	医者仁心	征服之梦
村长	家园所在	铁印的代价	酒的价值	
丈夫	为对马而战	迷失于海	荣誉的背后	

丰玉支线任务

战鬼与恶鬼师傅	结奈的故事	骄者必衰	血染佛经	千金难买
大纲之怖	寂静暗杀	历历在目	苦难之源	神明的清净
愚者	黑狼	最后的僧兵	苦难之末	慷慨的三条夫人
家门不幸	血书	佛祖的教诲	匠心两难	无辜盗贼
盗贼	纳豆与清酒贩子	雾中之鬼	河童	
共谋者	交涉之术	苦难之始	最后请求	

上县支线任务

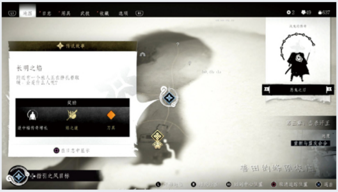
姐妹恩怨	过路之交	有债必偿	汉王铠甲
对马护法	恩怨此别	自食其果	父亲的抉择
三重世界	恐惧的代价	隐于雪中	



▲有债必还触发点

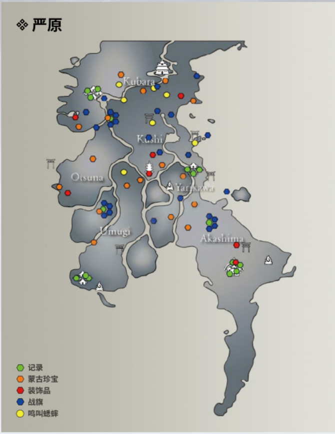


▲恐惧的代价触发点



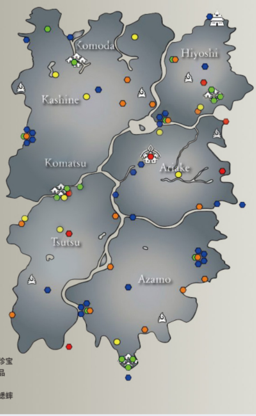
▲长明之焰触发点

全地点 / 收集位置

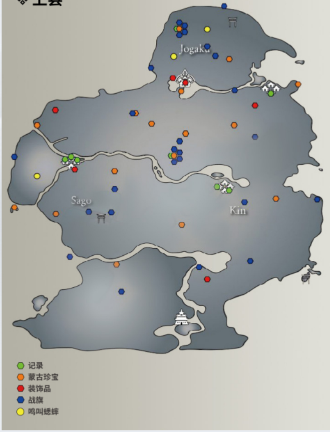




❖ 丰玉


Komoda
Hiyoshi
Kashine
Komatsu
Ariake
Tsutsu
Azamo
记录
蒙古珍宝
装饰品
战旗
鸣叫蟋蟀

❖ 上县


Jogaku
Sago
Kin
记录
蒙古珍宝
装饰品
战旗
鸣叫蟋蟀

❖ 丰玉


Komoda
Hiyoshi
Kashine
Komatsu
Ariake
Tsutsu
Azamo

❖ 上县


Jogaku
Sago
Kin

多人模式

故事模式与生存模式

游戏进入 1.10 版后，开发组新增了多人模式“冥人奇谈”，多人模式分成故事模式和生存模式两种。其中故事模式支持 1~2 人游玩，共分九章，每章 3 关，每个关卡都取自游戏中的一个场景，任务基本上都是清理掉场景内的敌人。关卡完成后会通过鸟居进入下一个关卡，全部关卡完成后会有奖励结算，如果想中途退出拿到奖励，需要在游戏中自杀直到弹出结算菜单。

不同关卡会有不同机制，相当于是对这个模式的教学任务，除了游戏本篇中一些敌人被强化外，奇谈模式还会出现拥有免伤 BUFF、远程乌鸦攻击、回血祭祀、短时间内同时击杀等特殊机制。

在体验过剧情模式后可以挑战生存模式，支持 1~4 人游玩。生存模式中玩家需要合力防守 3 个据点，击败一波又一波的敌人。以下是关于该模式的一些要点。

●敌人出现的位置会有烟花提醒。

●场景搬空中悬浮点可以用钩锁摆荡。

●击杀敌人或完成任务中途的挑战可以获得积分，积分可以在地图商店购买强力道具。

●每完成一次头目关卡，会刷新地图上设施的使用次数，也会刷新丢失的据点。

●每丢失一个据点，会削减 1/3 血上限。

挑战模式

当玩家五件装备的平均装等超过 90 后，便可以开启最后一栏的挑战模式，挑战模式分为更高难度——梦魇难度的剧情和生存模式以及全奖杯最大的难点——强袭模式。

梦魇七日

梦魇七日可以看做是周常挑战，会随机挑选一章剧情模式，一个生存地图开启梦魇难度，完成后必定可以获得 110 装等紫色稀有度以上的装备作为奖励。

难度区分与梦魇改造

难度	适合装等	掉落装等	续关次数	追加内容
青铜难度	0~5	35	无限	无
白银难度	25~35	80	3	追加特殊敌人
黄金难度	75~85	105	2	追加特殊敌人，任何玩家死亡并未复活直接任务失败
梦魇难度	90~110	105	0	追加特殊敌人，任何玩家死亡并未复活直接任务失败，追加 1 个负面效果（梦魇改造）

装备

共有 5 个装备栏位，分为近战武器、远程武器、护符、伤害类战鬼兵器、辅助类战鬼兵器。稀有度分为白 - 蓝 - 紫 - 金 4 类，随着稀有度提升，附带的词条也会增加。

可以分解装备获得素材，然后用素材来洗装备上的词条，可以全词条更换，也可以单独更改其中一项属性，但这样其他词条便会无法更改，不过也大大降低了刷出完美词条的难度。

职业

奇谈模式共有 4 种职业供大家选择，玩家初始只能从中选择一种职业，不过随着这个职业等级提升，可以解锁后续其他职业。

武士

职业能力建议：勾魂　　天赋建议 2-3-2。

勾魂吸血可以保证这个角色的长线战斗能力，同时也能给予敌人武士防御的伤害。装备选择词条绝技 20% 伤害和获得决心，主打火焰武器大招 5 连砍清场。其余时间只需要搭配黏着弹、烟雾弹近身平砍。操作简单，容易上手的角色。

猎人

职业能力：爆炸箭　　天赋建议 3-2-2

爆炸箭可以提供稳定的大范围烧伤外还可以起到打断敌人动作的效果。主打异常伤害，最好选择是堆叠火焰等异常属性伤害，武器和护符选择远程攻击增加决心，大大加快启动大招的速度。

浪人

职业能力：疗愈焚香　　天赋建议 3-3-1

浪人是游戏中唯一保证全员生存的角色，所以装备都以获得决心和保障生存为前提，输出倒是其次，多用战鬼兵器来打控制。浪人在获得学会基本技能后可以越级开黑挑战高难度关卡，只要保证自己不死即可。高难度下可以考虑把职业能力换成灵兽，用来分散敌人的仇恨。

刺客

职业能力：群体匿踪　　天赋建议 2-1-2

暗杀和爆头和唯二两种能够秒杀杂兵的方法，对付精英敌人时也能造成更多伤害。刺客除了正常的近战外，需要依靠技能和烟雾弹来多对敌人发动暗杀，几乎可以无缝覆盖，大招也很容易就能积攒出来。同时隐身的刺客也是复活队友的好手，装备词条都以减 CD 为主。高难度可以把词条更换为暗杀伤害，第三天赋换成增加 1 个传奇物品追求更多伤害和减 CD 的词条。

强袭模式——伊代的传说

强袭模式分三章，最多支持 4 人组队条件（实际上也只能 4 人才能过关）。队伍配置有很多种，浪人和刺客是必须的，前者是奶妈，后者的群体匿踪和烟雾弹能在多种场合中发挥作用。武士和猎人有各自的优势，其中猎人能在一些特定的场合中发挥巨大的作用，但都不是“必需品”。在最理想情况下，队伍里全职业各带一个是最好的，具体情况还是视关卡要求、玩家习惯和队伍水平而定。

第一章

第一章更多是让玩家熟悉节奏，难度并不算高。为了关卡机关以外，玩家需要注意在每一关不能消耗太多的时间，时间一长屏幕右上角会出现提示，例如“伊代找到你了”“伊代就快找到你了”等等，一旦时限过去玩家依旧没有通过当前关卡，屏幕就会浮现出伊代的面庞然后队伍全灭。话虽如此，每一个关卡的时间实际上非常充裕，玩家平时稳打稳扎就好。

第一关卡

玩家需要击破场景中的红卵，并获得其中的“钥匙”，最后将三个钥匙（石头）搬到门前的指定位置，这就是第一关卡的过关要求。钥匙会随机分配在场景四周的红卵中，虽是“随机”，但钥匙基本会以离出口“远、中、近”的大概位置分配。击破红卵的方法只有一个，那就是将敌人引到红卵附近击杀，敌人死后会爆炸。爆炸除了会对玩家造成伤害以外，还会破坏红卵（需要两个敌人爆炸）。搬石头前最好提前招呼队友，让队友护送一下。

第二关卡

第二关是“踩机关＋跳跃”，机制简单来说由队伍的某人踩机关出平台，其他人顺着平台跳过去踩机关出平台，然后最初踩机关的人再过来。关卡后期会出现四处漂浮的红球，进入红球范围的玩家会被定住并受到持续伤害，需要其他玩家射一箭（或者近战攻击甚至是敌人攻击）才能救他出来。这个红球机制会在之后的关卡中多次出现，但要点是一样的。

第三关卡

第一阶段的目标非常简单粗暴：全灭敌人。在全灭敌人的同时小心上一关卡中曾经出现的红球，被困住的话要立即求救。第二阶段玩家需要收集点数（灵魂），点数需要击杀特定白衣敌人才能获得，其具体位置可以参考空中的红线。

每击杀一个敌人能获得 10 点，之后每击杀一个普通敌人能获得 1 点，一个玩家最多能携带 20 点，点数会随着时间推移不断减少。玩家有了点数后就要来到大门前的魂井（一个圈状地带）待机并上交点数。比较特殊的一点是，一旦魂井内没有友军，点数就会慢慢下降，因此必须至少要有一个玩家长时间（推荐全程待机）待在区域内，其余三个玩家出去打点数。待机的玩家建议是猎人，其远程输出能力可以降低敌人靠近的频率。开门需要大约 60 点。

第四关卡

规则和第二关卡一样，只不过需要把队伍拆成两队然后踩开关而已。中途有一个需要玩家合作的关卡，规则如下：

1. 有三种图案：太阳、月亮和闪电，一个玩家只能携带一个，然后各对应一种平台，只要携带对应图案的玩家跳上去后平台才会出现，不然平台就会消失；

2. 平台对应的图案只有没有携带图案的玩家才能看到（也就是第四名玩家），因此这第四位玩家实际上是负责指挥队友跳跃的；

3. 流程基本基本为：确认图案→对应图案的人先跳→其他人跟上→对应图案的人最后一个离开。有时候会出现连续两个平台都是同一个图案的情况，这时候就需要队伍协调好，看准时机全员一起跳了。

跳跃关卡结束后要通过一条布满敌人的桥，刺客的隐身能力可以让队伍快速安全通过。

第五关卡

第一章的最终战是要完成四个试炼，试炼需要调查石像来触发，而触发的人会根据试炼的不同封印能力。试炼分别对应：禁止使用技能、禁止回避、禁止道具和禁止近战。队伍里需要根据玩家职业和水平来分工，例如禁止近战的就交给猎人来触发。试炼内容都是在不死的情况下杀死一定数量的敌人。虽然杀敌需要交给触发试炼的人来完成，但其他玩家可以帮忙，例如回血、吸引火力或者降低敌人血量什么的。



第二章

“伊代找到你”系统依旧健在，因此第二章玩家还是需要抓紧时间。其余机制基本是第一章的变体，规则依旧是一样的，但更加复杂并且考验玩家的合作。第二章是三章中难度最高耗时最长的一关。

第一关卡

一开始的跳跃部分第一章的第四关卡基本是一样的，但玩家们需要注意跳跃的时机，小心不要被空中的红球缠住，一旦被缠住，负责指挥的第四个玩家就需要立即用弓箭帮队友们解围。

血池区域分成三个小区域：中央的大魂井和两边的血池。队伍分成两队，两个人负责守魂井，另外两个人守两个血池。当三个区域都有队友驻守，并且魂井区域有敌人死亡，中央魂井的标记就会提升一点，满了就能开门。但问题是一旦玩家在魂井待太久了就会叠加腐化，腐化一旦到 10 就会团灭。降低腐化的方法只有一个，那就是站在血池中间。

基本流程就是中央两个人腐化到 8 的时候就招呼血池的队友过来，腐化的两个人到血池，如此反复直到开门。血池的队友如果能空出手的话，可以用远程攻击支援中央魂井的队友。即便人不在魂井，只要敌人是死在魂井，进度条也能加。

第二关卡

除了按开关变成了射大钟以外，规则基本和之前的跳跃部分一样。射大钟触发的机关有时间限制，负责射钟的玩家需要和其他队友打好招呼再一起前进。

第三关卡

和第一章的杀敌炸红卵类似，但这次随机性低了很多，玩家所需要炸的红卵位于左右两侧阶梯道路的尽头。中途玩家需要摧毁红卵来打开前进的道路，最后找到钥匙，搬运钥匙然后开门即可。听起来很简单，但在搬运钥匙的过程中会刷出大量敌人，笔者的建议是利用刺客的隐身能力直接冲到终点，或者由另一个队友用烟雾弹开路。

第四关卡

玩家这时会遭遇和第一章第四关卡的找图案环节，并且会与钟一起出现。必须注意的是和钟不同，图案平台并不限时，所以玩家可以以其为中继点，等钟的倒计时结束，队伍都准备好后再打钟继续前进。

第五关卡

第二章最后一个区域分成三个小区域：中央的方尖碑以及两侧的血池。本关卡没有“伊代找到你”系统，取而代之的是右上角的污染值。敌人的死亡位置越靠近两侧的血池，污染值的上升速度就越快。守两侧血池的玩家需要保证敌人远离血池，守点时以控场为主，杀敌则看实际情况。建议直接在敌人的出生点守（两侧各一个），这样做会省事很多。敌人出生后会优先往血池跑并献祭自己（提升污染值），守点的玩家除了生存能力强以外，还要有不错的杀敌效率，建议用武士守点。

相比要求多多且危机四伏的守点玩家，搬钥匙（人偶）的两个玩家会相对轻松一些。要点和之前的平台跳跃部分是一样的。每运输成功一个钥匙，污染值会重置，一共需要搬运四个钥匙。钥匙可以暂时放下，但一段时间后会重置位置。

获得第三个钥匙时其中一个血池会刷出一堆强力敌人，此时负责该血池的玩家切记不要正面冲突，尽量拖时间阻止其献祭就好。一旦人偶放好，这些敌人就会消失。而第四个钥匙需要两人踩机关，一人搬人偶，所以原本负责搬运的两个玩家此时需要去踩机关，原本守点的玩家去搬人偶。负责搬运的玩家在清理完自己负责的血池附近的敌人后迅速前往中央，顺着阶梯和平台上去搬运最后一个人偶。

第三章

最后一章基本就是和伊代的最终决战，机制算是完美地结合了本篇的特色玩法。难度比第二章简单一点，耗时也不长。对于一路奋战到这里的队伍来说应该只是小菜一碟了。值得一提的是，这也是所有强袭章节中少数只要两个玩家就能过关的章节（当然，那都是高手的玩法，一般玩家还是建议四个人）。

最终战

之前一直被人调侃“又不会隐身又不会奶又不会爆炸弓只会砍人”的武士终于在最终战中有了自己的专属舞台（喂）。最终战的规则很简单，没有任何难缠的机关或者平台跳跃，打就完事了。

章节的核心机制和第二章最终关是一样的，有两个需要玩家防守的血池，并且污染值不能达到最大，要不然就团灭。章节开始后，两个玩家去守血池，另一个玩家负责按开关，最后一个玩家跳上平台并单挑最终BOSS。

单挑部分和本篇里的决斗是一样的，没有任何道具和大招（装备词条还是能用的），就只有最基本的攻击、防御、回避和架式招数。单挑建议由近战攻击力最高的武士来负责，输出以流水架式的△蓄力五连击为主。随着单挑时间的推移，负责单挑的玩家会叠加腐化。和之前一样，一旦到十层就会团灭。外面的玩家只要射中两次传送门上的图标就能将里面的人送出来，BOSS的HP下降到一定程度后也会强行将玩家赶出，而回去的方法是一样的。每当玩家出来（不管是主动还是被动），污染值都会重置。

外面的BOSS在每次行动之前（无论是喷血还是拍掌），对应的部位都会出现图标（喷血为头部，拍掌为手掌），射破后能直接对BOSS造成硬直并中断其行动（出怪）。只要处理得好，外面的玩家压力会小很多，射图标的部分建议交给之前按开关的玩家全程关注并负责。

负责单挑的玩家会发现BOSS的头上时不时会冒出一个图标（分别对应上下左右四个方向），确认位置后告诉外面的队友，然后射击外面BOSS对应的图标除了能中断它的行动以外，里面BOSS的架式槽也会降低。浪人的复活大招是可以波及到里面负责单挑的玩家的。

全奖杯心得

奖杯篇

本篇

奖杯总数	52	铜杯	40	银杯	9	金杯	2	白金	1

额外奖杯

奖杯总数	8	铜杯	4	银杯	3	金杯	1	白金	0

奖杯说明

白金难度	3/10
全奖杯难度	5/10
白金所需时间	50小时以上（全奖杯为60小时以上）
在线奖杯	无（本篇）、有（额外）
最少通关次数	1（白金）、2（全奖杯）
有无可能错过的奖杯	无
有无奖杯BUG	有（详细参考下文）
硬件需要	无

本作不光玩法上是一款开放世界游戏，就连白金难度也是一般开放世界游戏的程度。由于没有与难度挂钩的奖杯，如果玩家只是想快速白金的话，全程最低难度也未尝不可。另外本作没有会错过的奖杯，也没有需要玩家备份存档才能达成的特殊奖杯。加上游戏难度不高，并且素质优秀，白金的过程可谓是非常愉快。

注意：在本作的初期版本存在严重BUG，会导致游戏的主线任务或者支线任务进度直接卡死，唯一的解决方法是读取任务触发前的存档。后续版本修复了这个BUG，但为了保险起见，笔者还是建议玩家手动存多个档以防万一，毕竟开放世界游戏耗时惊人，重玩一次可不是闹着玩的。

但值得注意的是，游戏发售后不久后更新了多人模式。多人模式的核心玩法有点类似其他服务型游戏诸如《全境封锁》或者《命运》，开发组还专门设置了对应奖杯。其中最“困难”的是Raid（强袭）相关的奖杯，由于不对应随机匹配，因此对于部分玩家来说，100&奖杯的最大难点不在过关，而是寻找三个玩家与你组队。

抛开额外奖杯不说，白金路线大致如下：

1. 任意难度开始游戏，支线任务和收集能清就清。本作的支线难度不高，无论什么时候完成对于当前的玩家来说都不会太难。笔者的建议是优先将传说系列的任务完成，这部分任务完成后的奖励都是技能或者装备，其中技能（例如天之一刀）能让游戏的难度直线下降。

另外建议尽早获得“稻荷神护身符”（位于第一个地图中的矢峰神社），这个护身符早期就能获得，效果是提高补给（也就是金钱）以及素材的获得量。本作要想升级满武器和护甲需要大量的金钱和素材，其中升满武器和境井家传铠甲满级更是与奖杯挂钩，所以这个护身符算是早拿早享受。

2. 由于本作的据点打完就没，因此一些比较麻烦的战斗相关的奖杯，诸如“一落千里”需要注意提前解锁，要不然据点打完发现杯没跳就有点尴尬了。

3. 通关后开始清支线任务、据点和收集。在这个过程中，玩家应该会自动解锁绝大部分的奖杯甚至白金。值得注意的是，虽然收集有很多种，但不是每一种都与奖杯有关。与奖杯有关的收集为：

装饰品（总数只要30个）
灯塔（全部）
神社（全部）
荣耀之柱（只要1个）
隐藏神瓮（系统没显示，总数未知，但只要10个）
记录（只要20个）
蒙古珍宝（只要20个）
温泉、俳句、稻荷神社（追小狐狸）、竹场（全部）

4. 查漏补缺，补完剩余的奖杯。如果发现有战斗类相关奖杯还没解，但已经很难找到让你解杯的敌人，那么请开启新游戏+。

5. 目标为全奖杯的玩家可以开始新游戏+以及多人游戏。



传奇人物 白金
解锁条件 取得所有奖杯

风暴将临 铜杯
解锁条件 夺回镜井家代代相传的武士刀
获得方法 剧情相关，不会错过。

不归之途 铜杯
解锁条件 打破信条以便拯救新朋友
获得方法 剧情相关，不会错过。

群狼为首 铜杯
解锁条件 找斗笠帮浪人帮忙
获得方法 剧情相关，不会错过。

煽风点火 铜杯
解锁条件 从蒙古人的囚禁中救出孝
获得方法 剧情相关，不会错过。

家族团圆 铜杯
解锁条件 从汗王手中解救志村大人
获得方法 剧情相关，不会错过。

民族领袖 铜杯
解锁条件 号召枪川的农民加入你的阵营
获得方法 剧情相关，不会错过。

血脉传承 铜杯
解锁条件 找回你父亲的甲胄
获得方法 剧情相关，不会错过。

垂死余烬 铜杯
解锁条件 大义灭友，制裁叛徒
获得方法 剧情相关，不会错过。

战鬼 铜杯
解锁条件 拥抱你的新身份
获得方法 剧情相关，不会错过。

被放逐的盟友 铜杯
解锁条件 在冰冻北境与盟友重逢
获得方法 剧情相关，不会错过。

强弩之末 铜杯
解锁条件 与汗王对峙
获得方法 剧情相关，不会错过。

物哀 金杯
解锁条件 放下过去，接受新身份的重担
获得方法 剧情相关，不会错过。

强悍僧兵 银杯
解锁条件 完成所有典雄的故事

复仇武者 银杯
解锁条件 完成所有政子的故事

不屈射手 银杯
解锁条件 完成所有石川的故事

顽固盗贼 银杯
解锁条件 完成所有结奈的故事

说书人 银杯
解锁条件 完成所有传说故事

拔刀相助 金杯
解锁条件 完成所有对马故事
获得方法 全支线列表可参考上文。本作所有支线都不会过期或者消失，但必须注意的是，在本作的初期版本存在严重BUG，会导致游戏的主线任务或者支线任务进度直接卡死，唯一的解决方法是读取任务触发前的存档。在后续版本更新中这个BUG得到了修复，但笔者依旧建议每触发一个任务就立即专心完成，不要放着不管。

钢铁之躯 铜杯
解锁条件 完成招架以反击打败20名敌人
获得方法 按L1键就能触发招架，然后按攻击键就是“反击”。必须注意的是，只有反击击杀才算。

目击者死 铜杯
解锁条件 将一名敌人恐慌逃窜时以弓箭将其击杀
获得方法 即便不在游戏初期，在游戏中后期玩家也会遇到一大堆“逃兵”，留意观察并使用弓箭补刀即可，逃窜的敌人是会被玩家一击必杀的。

成败一瞬 铜杯
解锁条件 在一场对峙中击败最多敌人
获得方法 需要在对峙中一口气击杀5名敌人，首先需要在武技→战鬼中学习最下面一排的进阶对峙连击，还要穿上满级的境井家传铠甲。

战鬼上阵 铜杯
解锁条件 成功震慑敌人50次
获得方法 所有的“震慑”指的是将敌人血条下的“招架槽”打空，如果玩家有按照系统教程，依照不同的敌人类型切换合适的架式，那么在游戏初期就能解锁这个奖杯。

一山不容二虎 铜杯
解锁条件 成功完成一场决斗

一落千里 银杯
解锁条件 攻击敌人让其从高处边缘坠下，因跌落伤害而死
获得方法 学会武技→武士中，回避的第三行技能猛冲后，可以通过奔跑把敌人撞飞。在一些悬崖场景中往往会有站着不动看风景的弓箭手，撞下去即可解锁奖杯。另一个比较简单的方法是解锁疾风架势的后踢技能，找一个有弓箭手的瞭望塔，然后把他踢下去。利用弓箭将爬梯子的敌人射下来也是一个办法。最后必须注意的是，悬崖下面有水的话会解锁不了奖杯，因为淹死不算。

鬼无虚发 铜杯
解锁条件 以战鬼架式击杀20名敌人
获得方法 实在不能无伤连杀敌人的玩家可以调成低难度然后回到第一个区域拿低级敌人大开杀戒。

战鬼传奇 铜杯
解锁条件 打造你的传说，赢得“对马战鬼”的称号
获得方法 全支线完成、通关并且解放全区域的过程会自动解锁。

天真聪颖 铜杯
解锁条件 习得磐岩、流水、疾风和明月架式

浑身解放 铜杯
解锁条件 获得所有投资型战鬼武器的技能
获得方法 所有战鬼武器都会在赢得“对马战鬼”的称号的过程中解锁。

完美风暴 铜杯
解锁条件 完全升级你的刀

如有神助 铜杯
解锁条件 在全部6个栏位中装备护符
获得方法 提高栏位最大值的方法是参拜稻荷神社。

收礼物 铜杯
解锁条件 取得10份礼物
获得方法 礼物会随着玩家推进主线和完成支线任务时不断解锁，都是一些无关重要的装饰品或者资源。礼物能够在每个区域的根据地的大树旁获得，不会过期也不会消失。

人要衣装 铜杯
解锁条件 取得30件造型物品

点亮前路 铜杯

解锁条件 重新点亮对马岛的所有灯塔

盗贼之窟 铜杯

解锁条件 找到卯麦湾

神明眷佑 铜杯

解锁条件 找到并参拜对马岛所有的神道神社

致敬无形者 铜杯

解锁条件 向10座对马的隐藏神瓮鞠躬参拜

获得方法 隐藏神瓮由于在游戏中完全没有提示，也不会统计，因此数量未知，但远远大于10个，特征是旁边会竖一块提示鞠躬的指示牌，鞠躬后场景中会出现一些特殊变化，例如出现大量的动物。下面给出一些位置供玩家参考。

严原

1. 坚根森林东北方向狐狸巢穴的东面有一个蒙古人营地，高台上能发现红蜻蜓神瓮。



2. 金田小湾北面荣誉之柱为螃蟹神瓮。



3. 代市路口边上有一片墓地，鸟居过去能找到一个蝴蝶神瓮。



4. 方连牧场北面忠赖安息之所能找到花神瓮，在完成传说任务时会到达此地。



5. 修岩神社内能找到三个青蛙神瓮，但位置较隐蔽，都出现在岔路。

6. 鸡知渔村东面钓鱼的码头处有鱼神瓮。



7. 豆酿平原簌簌曲径的豆酿竹场东侧码头处可以找到鱼神瓮。

丰玉

8. 翠山神社门口能找到一处青蛙神瓮。
9. 金田城西北方向的海滩上面朝大海能发现螃蟹神瓮。



10. 青海村青海湖，境井家枫叶决斗场湖边有鱼神瓮。
11. 旧金泽沼泽西南方向的荣誉之柱为蜻蜓神瓮。
12. 云山神社通过狂涛海浪的决斗地点后，会有两处青蛙神瓮。
13. 爱马的墓前
14. 好友的墓前

资讯汇聚
聚焦国行
特别企划
奖杯珍藏
深度特攻 WALKTHROUGH

失物招领 铜杯

解锁条件 找到一支荣耀之柱并收集其刀具

黑白大师 铜杯

解锁条件 向黑染和白染商人购买一件物品

获得方法 白染商人位于第一个区域，黑染位于第二个区域，两个商人都不在据点而是在孤零零在站在地图中间，很难错过。

库柏家族扮装者 银杯

解锁条件 装扮成某个传奇盗贼

获得方法 玩家需要拿到曲镰头带和海洋守护者配色的吾作铠甲。前者位于城岳寺塔顶，后者则是传奇任务的奖励，然后在商人处购买服装配色。



锻造炉挽歌 铜杯

解锁条件 在好友的墓地前演奏《暴风悲怆》

获得方法 解锁暴风悲怆需要先找到5个蟋蟀，蟋蟀一定位于墓地之中，流程中稍加留意很容易便可以达成。随着剧情推进，在遣川据点东侧海边可以找到好友的墓地。



美好时光 铜杯

解锁条件 使用摄影模式替一个场景进行个人化调整

心神合一 银杯

解锁条件 完成所有温泉、俳句、稻荷神社和竹场

手不释卷 铜杯

解锁条件 取得20篇记录

人民英雄 铜杯

解锁条件 解放严原被占领的12处地区

知己知彼 铜杯

解锁条件 取得20件蒙古珍宝

为岛而战 铜杯

解锁条件 解放严原被占领的所有地区

大举歼灭 铜杯

解锁条件 解放浓玉被占领的8处地区

圣地守护者 铜杯

解锁条件 解放浓玉被占领的所有地区

额外奖杯

超凡入圣 金杯

解锁条件 完成所有三个强袭章节

获得方法 详细可以参考上文，和其他同类游戏的Raid相比，本作的Raid更重视解谜和玩家协作。由于不支持随机匹配，玩家需要找到三个队友一起组队。四人是必须的，因为部分机关实际上是需要四个人一起合作才能通过。

究极武者 银杯

解锁条件 所有角色皆达到阶级20

获得方法 在当前版本由于早期版本的很多良性BUG已经修复，所以只能老老实实提升等级和刷装备。组队刷高难度关卡有一定的风险（主要来源于队友），单刷的玩家可以去玩故事模式的最后一关，这一关的特点是没有奇怪的机关和敌人组合。另一个比较推荐的关卡是故事模式第一关，但效率会相对低一些。

胜义谛 银杯

解锁条件 完成金级生存战的最后一波攻势

获得方法 由于最高难度玩家不能死（可以倒下，但必须立即扶起），因此金级生存战简单来说就是不死过25波。浪人（奶妈）和刺客（隐身能力可以处理多种危机情况）是必须的，建议装等75以上再去尝试，105基本就很轻松了，手残玩家建议找朋友联机或者使用浪人，另外善用战鬼道具能让战斗轻松不少。话虽回来，从单机到多人一路打过来，装等达标的玩家想必都有自己的一套打法，怎么舒服怎么来就好。

大规模驱逐 铜杯

解锁条件 解放上县被占领的8处地区

新避风港 铜杯

解锁条件 解放上县被占领的所有地区

解放众生 银杯

解锁条件 解放整座对马岛

好的开始 铜杯

解锁条件 完成一个奇谭模式故事

心领神会 铜杯

解锁条件 以单一难度完成所有奇谭模式故事

自我领悟 铜杯

解锁条件 以任意角色达成阶级20

盛大开幕 铜杯

解锁条件 于新游戏+中向亚人阿貘购买商品

永远的传奇 银杯

解锁条件 完成新游戏+

获得方法 难度不限，在动画全跳+只打主线的前提下，通关大约需要5小时。



时隔两年后，《漫威蜘蛛侠》的故事迎来了新的篇章，在前作中出现并在结尾处成为蜘蛛侠学徒的“另一个蜘蛛侠”迈尔斯·莫拉莱斯成为了本作的主角。和已经成为蜘蛛侠且经验丰富的彼得不同，年轻的迈尔斯必须学会在超级英雄、儿子和朋友等多重身份中取得平衡，并尝试在彼得缺席的时候保卫纽约。除了攻略，专辑还在攻略之后收录了关于本作的一些彩蛋解析和原作角色介绍。

		PS5	PS4
漫威蜘蛛侠 迈尔斯·莫拉莱斯		SIE	
Marvel's Spider-Man：Miles Morales		动作冒险	中文版
2020 年 11 月 12 日	本地 1 人	无对应周边	
售价为 368 港币			

本文对应游戏版本：1.04
本文对应语言：简体中文

文编 三日月 美编 NINA

© 2020 MARVEL © Sony Interactive Entertainment America LLC. Developed by Insomniac Games

系统详解

操作列表

按键	作用
×键	跳跃/蛛网弹跳（空中）
□键	攻击
△键	蛛网攻击
○键	闪避
L1键	进入毒液状态
L2键	瞄准
R1键	发射装置/切换装置（按住）
R2键	摆荡/冲刺
L3键	发动装置/俯冲
R3键	扫描
左摇杆	角色选择
右摇杆	镜头移动
方向键↑	伪装
方向键↓	治疗
方向键←/→	快捷键
OPTIONS键	暂停菜单
触摸板	游戏菜单/往左滑动（打开好邻居蜘蛛侠应用）



1.HP
2. 毒液槽
3. 当前装置
4. 隐身槽
5. 小地图

闪避

虽然身体被变异蜘蛛改造过，但无论是蜘蛛侠还是本作的小黑蛛，其耐打程度也比隔壁披着红斗篷满天飞的外星人要弱不少。在默认难度下，小黑蛛被敌人打中四五下就会倒下，此时闪避就显得非常重要了。

本作的闪避时机非常宽松，基本上只要玩家不是乱按，观察小黑蛛头上的“蜘蛛感应”以及远程敌人的“子弹轨迹”来判断回避时机，那么基本可以回避掉敌人的绝大部分攻击。回避可以在几乎任何时候发动，无论是攻击、移动还是在空中都可以进行回避。当蜘蛛感应变成红色的时候回避，回避会变成“完美回避”，完美回避后会有一定的无敌时间，并且使攻击的敌人陷入大硬直。部分敌人，例如一般匪徒中的大块头，其一般攻击必须要用完美回避才能安全躲掉。



值得注意的是，除了完美回避以外，所有回避都不带无敌时间。并且与拥有着类似系统的《蝙蝠侠 阿卡汉姆》系列”不同，回避并不是“脚本演出”，该打中的攻击还是会击中回避中的玩家。举个例子，部分敌人会装备连发武器，在回避时机没有把握好的情况下，玩家即便躲开第一发子弹，也会被后续攻击打中，同理的还有罗克森的手雷和范围攻击。不能躲开的还有手持武器的敌人的反击，如果玩家连续正面攻击他们，不光不能造成伤害还会触发其反击，反击的速度非常快并且不能回避。

连击和终结技

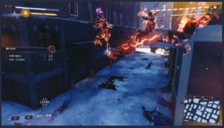


在成功击中敌人或者成功回避敌人攻击时，玩家的连击数会上升。而除了最低难度“好邻居”以外，玩家一旦被敌人攻击打中，连击数就会中断。时间过久也会导致连击中断。在连击数达到 15 的时候，玩家就能储蓄一格终结技，此时按下○ + △键就可以发动终结技。在学会技能“熟练技巧”后，玩家可以储蓄两格终结技，且第二格的连击要求会降低到 10。发动终结技的过程是完全无敌的，并且能够秒杀与之相对应的敌人（一格终结技是一般体型的敌人，两格终结技则是特殊敌人）。

毒液模式

正所谓青出于蓝胜于蓝，小黑蛛的能力比起前辈蜘蛛侠来说强了不少，其中最大的不同便是毒液模式。玩家完成序章后就会解锁这个技能，之后就可以通过消耗毒液槽来发动强力的毒液攻击。和蜘蛛侠的专注槽类似，毒液槽可以通过击中敌人、回避敌人攻击以及其他特殊手段（需要解锁新技能或者装置功能）来提升，并且同样可以用来回复 HP。除了进攻，毒液模式还可以用在移动中，玩家可以在空中移动时通过 L1+ ○ / △来获得空中加速。

但和本篇不同的是，毒液模式实际上更鼓励玩家主动出击利用强力攻击来减少敌人数量。根据配合按键的不同，使出的毒液攻击也会不同。从实用度来说，L1+ □ / × / △ 键已经足以应付本作中的所有敌人。不同的敌人类型需要用不同的攻击来应对，例如地下帮中使用拳套和盾牌的敌人可以用□键

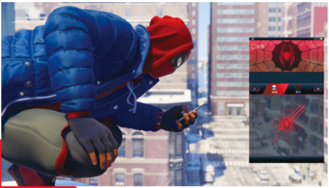


攻击来破坏其装备，罗克森的盾牌兵则需要用 × 键攻击来使其浮空等等。被毒液（电击）波及到的敌人会陷入硬直，其受到的伤害也会提升。配合后期的一些技能搭配，只要现场的敌人够多，小黑蛛就能化身“毒液模式永动机”，不间断地使用毒液攻击。

在这里顺便一提，本作的新敌人中最棘手的地下帮，攻击花样多并且移动力惊人，可以轻易地跳到平台上，但玩家也可以利用他们移动力强的特点来化为己用。在一些室内场景中存在一些高处的平台，玩家只需要呆在那里，除了拿狙击枪的敌人以外，其余地下帮会源源不断地涌到平台上。此时玩家就能使用大范围的毒液攻击（例如 L1+× 键）来进攻，攻击敌人的同时会回复毒液槽，然后就能持续发动，敌人也会被快速消灭掉。对付罗克森时也可以用这个方法，但由于其移动速度缓慢，玩家很难将敌人聚在一个地方。

好邻居蜘蛛侠应用

有玩过本篇的玩家想必还记得在白金过程中刷犯罪案件的无聊时光，本作将这个设定保留下来的同时作出了人性化的修改。除了像前作那样随机刷新以外，本作中所有支线任务和犯罪案件都会整合在“好邻居蜘蛛侠应用”中。支线分成三种，大型支线（显示为三角形）、次要支线（显示为小黑蛛头像）和犯罪案件。大型支线和犯罪案件会随着主线推进而不断解锁，全部完成后解锁对应的数个奖杯。和本篇一样，本作的不少主线任务都需要玩家需要一定数量的支线后才能推进。



潜行和隐身

本作的潜行部分和本篇基本一致，简单来说玩家所需要做的事情就是利用 R3 键的扫描功能寻找显示为“安全”的敌人，然后从高处逐个击破。击破敌人的顺序建议从高至低，优先击破狙击手（尤其是地下帮）。但和本篇中的蜘蛛侠一旦被发现就只能开打不同，小黑蛛的隐身能力能让玩家即便被发现后也能从容地脱离危险。

在解锁隐身能力后，玩家只要隐身槽是满的，就可以随时发动隐身。隐身发动后，除了在游戏后期出现的罗克森特殊敌人以外，所有敌人都不能发现小黑蛛。玩家移动的话，隐身槽的消耗速度就会加快，而一旦攻击击中敌人，隐身状态就会立即取消。玩家不幸被发现后，此只要迅速隐身并到达高处然后耐心等待，敌人的警戒状态就会消失。

除了潜行，隐身还可以用在一般战斗中，效果依旧类似。隐身后玩家的攻击力会有一定的提升，但总体来说收益不及毒液攻击，隐身能力还是更适合用在潜行或者危急时刻逃走时使用。



主线流程攻略

和前作类似，本作的系统、技能、支线和收集都会随着主线推进而不断解锁。因此对于一般玩家来说，笔者的建议是尽早推主线从而更快地解锁全新的技能和支线。支线中能较为明显提升玩家能力的有全息训练和敌人基地（罗克森和地下帮），前者能解锁技能而后者则能提供一个储存箱（提升装置所需的素材）和大量经验值，其他的随缘路过做做就好，通关之后再来补也不迟。

拿好你的蛛丝发射器

流程要点

1. 一开始是例行的教学环节，玩家按部就班完成即可，敌人也是最普通的杂兵，玩家只需要靠〇键就能回避所有攻击。

2. 在商场骑着犀牛人的部分玩家只需要不撞上柱子状的障碍物，撞上的话会扣 HP。但一般的商店摆设则不会有问题，毁掉 15 件摆设后能解锁奖杯“犀牛人碰瓷”，这个奖杯可以跨周目统计，拿不到的玩家也不需要心急。中途会有一次 QTE，成功的话能看到小黑蛛大显身手，失败的话也不无需惊慌，“老师”蜘蛛侠会帮你补锅。



3. 消灭三批杂兵后会触发与犀牛人的 BOSS 战，并开启本作的特色系统“毒液攻击”。这一战的要点为通过回避犀牛人大开大合的攻击积累毒液槽，存满后就按 L1+□ 键就可以发动毒液拳。这一拳可以直接将犀牛人打出硬直，玩家接下来就可以从容地补上一套连招。犀牛人的 HP 减少到一定程度后会换场景并进入第二阶段，第二阶段多了一招冲刺，成功完美回避的话能“骑上”犀牛人并引发其撞墙。撞上发电机的话能直接使其硬质，能造成与毒液拳类似的效果。





4. 完成序章后紧接着便是章节“离别礼物”，全是剧情的一个章节，章节完成后解锁战衣系统。

再响噗突声

流程要点

在全息训练中玩家可以学到全新的战斗技巧，每一次全息训练完成后都能解锁一个全新的技能。不过第一次除外，它只会教玩家一些很基本的内容。其中最有用的一点是教会玩家在面对手持近战武器的敌人需要攻击其背后或者利用击飞攻击让其浮空。中途敌人会从幻象换成真人，但区别不大。任务完成后就可以解锁全息训练了，一共有九个。

我们为你而来

流程要点

1. 虽然上一个章节玩家学了不少东西，可惜新敌人的出现却不能让玩家学以致用。和其他阵营的敌人相比，地下帮有着一套和其他敌人不太相似的应对方式和装备配置。装备拳套的敌人免疫正面攻击和击飞攻击，玩家需要先用毒液拳将其拳套打破。

2. 由于地下帮的所有武器都是直接“打印”出来的，所以被玩家破坏/缴械后一段时间后其手上的武器会“复活”，因此笔者的建议是优先并集中击破威胁度较高的地下帮。以这场战斗为例，就是装备拳套的敌人。

3. 作为首次实战，一周目里本章的战斗还是有点难的。除了需要优先击破手持拳套的敌人以外，在从下层往上层移动的时候还需要小心手持枪械武器的敌人，建议直接跑跑上去而不用蛛丝快速移动，这样做可以避免在空中成为活靶子。

平安夜

流程要点

1. 在家中的部分玩家可以四处逛一下，前往母亲的房间获得唱片并且点亮饭厅里的圣诞树就可以继续剧情。

2. 找变压器的部分玩家只需要按图索骥即可，玩家之后会多次遇到需要用到毒液拳来解谜的部分。

3. 完成平安夜章节后会开启“好邻居蜘蛛侠应用”并触发支线任务“哈莱姆列车停运案”。跟着线路找到电箱后会触发战斗和收集品“地下帮储存箱”，解决地下帮后就可以继续前进了。第一个潜行场景是给玩家练手的，利用扫描可以确认敌人是否“安全”，一旦安全就可以出手。遇到两个聚在一起的敌人可以利用蜘蛛丝射击附近摆设来逐个击破。作为第一次潜行，敌人并不会出现支援，所以直接开打的难度也不高。

4. 列车解谜部分难度很低，玩家首先移动中间的转台然后将中间的列车移动隧道入口（两个操作都是依靠L1+R1，玩家需要观察屏幕按键提示），然后将隧道入口左侧的列车也移到中央的转台，并将车头对准隧道，最后是吊在半空中的列车，玩家需要用L1+R1放下列车后再快速按R1键将齿轮“锁死”。最后只需要通电并将蜘蛛丝当成电线连接好即可完成。值得一提的是，锁死齿轮和利用蜘蛛丝通电的方法会在之后的解谜环节中多次出现。



5. 回到地铁站后还会有一场战斗，战斗的要点是优先拆炸弹，敌人反而可以先不管。

联络感情

流程要点



1. 要想触发下一个主线任务，玩家需要先完成支线“强盗！”。变电站的潜行部分中，第一个场景只要解决第一个敌人后，就按照从里到外的顺序从高空清理敌人，和以往一样，利用木箱和蜘蛛丝引开敌人从而使他们落单。第二个和第三个场景由于敌人站位很松散，看准时机从高空制伏他们不是什么难事。由于没有敌人增援，玩家依旧可以想怎么打就怎么打。

2. 最后一个场景的应对方法依旧不变，不同的是这次玩家可以利用场景，例如用蜘蛛丝将敌人吸引到架子下后再把架子拉倒。修好电线后会触发强制战斗，大块头敌人建议直接用毒液拳快速解决，把“蜘蛛侠”救出来后这个任务就算是告一段落了。

3. 随便做一点支线后会收到菲尼的电话，来到指定地点后触发剧情并解锁收集品“时间胶囊”和快速移动，之后就可以回家了。



集结时刻

流程要点

1. 首场战斗结束后前往大桥，剧情过后玩家的毒液槽上限会加一。

2. 地下帮的战斗要点还是和上次一样，敌人种类也没发生太大变化，玩家还是按照老套路战斗，毒液攻击尽量留给戴拳套的敌人。断桥上的战斗结束后会触发一段 QTE，剧情过后除了会锁隐身能力以外，罗克森也会成为玩家的敌人。罗克森和前作银貂率领的安保部队差不多，移动手段和花样比地下帮要少，但他们会装备能让小黑蛛能力无效的特殊装备，被其近战武器打中后还会让小黑蛛在一段时间内不能使用毒液攻击。



店里面的灯亮着……

流程要点

利用毒液拳破坏掉最深处的墙壁后，调查电脑会触发剧情。这次地下帮的敌人中追加了狙击手，其单发攻击威力非常巨大。系统也在这里提示玩家开启隐身，隐身后迅速来到高处等敌人回到巡逻状态后就可以悄悄地将其逐个击破了，建议优先将高处的狙击手干掉。

商业间谍活动

流程要点

1. 解决前三个敌人并利用毒液能力关闭电力后就可以进入通风口了，遇到第一条岔路时请选择左边。按 L2 键下降到底层时会遇到三个敌人，迅速进入隐身状态可以避免一场战斗，但即便战斗也不难，按下 L1+R1 键扯断水管可以迅速秒杀掉这三个敌人。

2. 一周目的玩家会在这里解锁新装置“遥控地雷”，这个装置非常好用，如果玩家只用它来进行潜行击倒的话，甚至可以达成类似“永动机”的效果（玩家潜行击倒后会随机补充一个装置）。在接下来的两个潜行场景中，这个装置都可以派上用场。玩家只需要注意利用场景中的电源来扩大其效果范围即可。调查电脑后会解锁支线“罗克森实验室”，其实就是前作的基地。

3. 来到动力室后，玩家需要优先解决狙击手，然后按照从上到下的顺序将每层的敌人解决掉。本作的狙击手在近距离时会同时变成瞎子和聋子，玩家可以放心在他附近解决其他敌人，但相对应的是他的远程视野非常远。



4. 风扇谜题还是那一套，先用 L1+R1 键拉动齿轮，然后快速连按 R1 键将其位置固定。

5. 新增的盾牌敌人的砸地攻击能让小黑蛛的毒液能力失效，对付方法除了长按△键直接解除其武装以外，也可以用毒液跳跃（L1+× 键）使其浮空。但必须注意的一点是，毒液拳等正面攻击对其无效。

6. 实验室的敌人数量是无穷无尽的，留意 NPC 的台词，但他提示可以逃时就迅速对准墙壁的缺口按下 L2+R2 键脱离险境吧。

卧底地下帮

流程要点

1. 有玩过前作的玩家会在地下帮基地找到不少熟悉的东西，全部调查一次后就可以离开这里了。

2. 菲斯克一楼大厅的场景非常大，但还是老规矩，优先击破狙击手，并从上至下逐个击破。敌人的站位实际上非常分散，几个站在一起的敌人可以用蜘蛛丝逐个引开，然后利用范围攻击的遥控地雷来解决（在没有电源的情况下需要三个敌人站在很近才能同时击倒，伤害也会有所降低，需要玩家亲自“补刀”），一旦被敌人发现就利用隐身能力脱身。随着敌人数量减少会出现增援，但对付方法依旧不变。懒得潜入的玩家也可以直接开战，但无论如何，狙击手都需要在开战前提前解决。

2. 菲斯克的“密室”开关在入口附近的武士雕像，按 L1+R1 键即可拉动开关。剧情过后解锁“毒液突进”，毒液突进刚好可以用来对付新登场的地下帮剑士。剑士免疫除了毒液突进以外的所有正面攻击，并且除了近战以外还能使用远程攻击，非常棘手。除了毒液突进，玩家也可以使用毒液跳跃来对付他。

战斗结束后解锁“地下帮藏身处”，和罗克森实验室一样属于敌人基地的一种。



黯然谢幕

流程要点

1. 拆发电机的区域按照发电机位置分成了四个独立区域，每个区域的敌人互不干涉并且没有增援。因此最快捷的方式是消灭高威胁度的目标，然后直接开打。值得注意的是最高处的区域分成了两个小区域，分别是两座高楼的楼顶。目标威胁度从高到低依次是：狙击手、剑士、拳击手，其余敌人都不难对付。



2. 在下层的解谜需要玩家利用蜘蛛丝连线、蜘蛛丝移动齿轮再 R1 键固定，套路依旧是那些套路，找不到发电机的玩家请善用扫描能力。有一个发电机位于墙壁后面，直接用毒液拳破坏即可。



3. 这里的潜行部分难度很低，仔细观察会发现敌人基本只分成两类：落单的和站在电源旁的，善用遥控地雷即可。按这个套路将敌人清理到只剩三个敌人时（玩家会发现这三个敌人基本不会分开，附近也没有电源可供利用）就可以开战的。首批敌人消灭后会出现增援，提前干掉剑士能让战斗简单不少。

4. 敌人出现增援后会新增盾牌兵，和罗克森的盾牌兵不同，地下帮盾牌兵的盾牌是可以用毒液拳破坏的。破坏后他们会变成狂战士，攻击频率提高的同时会直接躲开玩家的毒液攻击，但相对应的，他不会回避普通攻击。和所有地下帮一样，他的盾牌被破坏后过一段时间会回复。

5. 追逐战没什么好说的，玩家只需要注意回避 BOSS 的攻击即可。中途会经过一个港口，玩家如果发现自己蜘蛛丝没射出去的话，别忘了还可以按 × 键来调整自己的空中位置。



6. 这个主线完成后会触发下一个主线“屏蔽杂音”，任务本身很短。玩家要找的声音样本位于初始位置的右侧，水面上的浮标，具体位置可以参考下图。完成后会解锁收集“声音样本”。

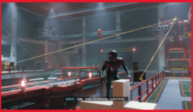
修补匠、裁缝、蜘蛛、间谍

流程要点

1. 剧情过后会解锁最后一个毒液技能“超级毒液轰炸”，毒液槽的上限也会提升到三。这个技能的最大意义是能够回复 HP，除此以外用途不大。

2. 第一个潜行场景只要善用遥控地雷和天花板制伏即可解决大部分敌人，中途敌人会出现一次支援，但对于玩家来说只是小菜一碟而已。

3. 谜题的解决方法需要玩家善用中央的起重机。利用电源让发电机通上电后，走到另一边并利用蛛丝将中央的起重机拉过来，并将发动机运到中间。触发剧情后，用蛛丝将发电机和起重机顶端连起来，然后再次回到另一边将起重机拉过去，最后再用蛛丝将起重机和另一侧的电源连起来，并按 L1+R1 键把发动机砸过去就可以离开这里了。



4. 自带侦查热能信号的敌人能够看到隐身后的迈尔斯，但在一般情况下，其战斗能力和视野与其他敌人一样。这里 NPC 会帮助玩家，玩家可以控制场景里的装置（起重机可以砸倒下方的敌人，流水线旁的机器可以吸引敌人注意力）。由于场景很大，敌人很容易就会落单，玩家只需要善用隐身并优先将上文提到的特殊敌人（扫描后会显示为黄色）优先解决掉就好。

5. 犀牛人的 BOSS 战和序章时差不多，只不过这次毒液攻击不奏效了。初期玩家的主要输出时机只有趁其冲刺时回避，并引导其撞到场景里的装甲车。之后他会倒地，玩家可以用普通攻击打上一套。

来回几次后他会开始投掷装甲车，回避后场景会出现发动机，玩家用 L1+ □键充电后再用 L1+R1 键投到 BOSS 身上就可以再用普通攻击打一套。值得注意的是，玩家不需要急着去充电或者投掷发动机，回避 BOSS 后看准时机再出手。来回几次后 BOSS 会进入第三形态，装甲也会脱落，此时毒液攻击就能奏效了，全力输出吧。

BOSS 的所有攻击，包括原地砸地后的冲击波和砸石头，都会在原地留下红色能源，玩家碰到后就不能使用毒液能力，需要小心回避，总的来说只要和 BOSS 保持距离即可。杂兵可以不管，NPC 会分散他们的注意力，玩家只需要在毒液槽不够的时候才需要出手对付他们。

理在情先

流程要点



1. 前往任务地点的途中会触发剧情，剧情过后就是和徘徊者的 BOSS 战了。

2. 和徘徊者的战斗讲究后发制人，玩家只能等待其出手后再发动毒液攻击还击。虽然普通攻击也可以，但由于毒液攻击会中断其隐身状态，因此收益更高。BOSS 的 HP 下降到一定程度后会进入第二形态，第二形态会追加手雷攻击，被手雷击中的话玩家将不能使用毒液攻击，不过对付手段依旧不变。分身可以用毒液攻击的范围效果或者遥控地雷的效果直接“秒掉”。最后顺便一提，BOSS 的隐身能力并不是“瞬移”，他的本体实际上依旧存在，只要出手速度够快，玩家就能在他转移位置前攻击到他。

就像真正的科学家

流程要点

1. 本作的最后一个潜行场景面积非常大，要点依旧是老一套，先狙击手，再其他敌人。敌人的支援会从科技馆中层刷出来，注意不要在中间逗留太久，要不然敌人刷出的同时会发现玩家。

2. 消灭全部敌人后，把中央的雕像往左拉两次可以连接两个发电机前的铁门，两边的铁门也是如法炮制，用蛛丝将电源和铁门连起来，其中一个需要打破木箱后才能将蛛丝连起来。

3. 被拒之门外后，玩家需要在展台上找到太阳能板和记忆合金。不过进门前别忘了玩一玩展厅中的火箭小游戏，可以解锁奖杯“竞争意识”。值得一提的是，玩家要先将设置中的“自动 QTE”关闭后才能解锁这个奖杯。光线折射的解谜非常简单，除了要正确的图案以外，玩家还需要将合金移动到合适的位置。



▶奖杯“竞争意识”解锁位置。

4. 最后的强制战斗没什么好说的，敌人依旧是熟悉的地下帮。玩家如果在战斗中遇到什么困难的话可以参考上文在“毒液模式”中提到的战斗心得，待在上层等敌人逐个上来送死。

哈莱姆之战

流程要点

1. 街头大混战是一场持久战，不过对于现在的玩家来说也不是什么大问题了。这场战斗的要点在于熟练利用毒液攻击和重力井的控场能力，由于敌人本身在自相残杀完全顾不到玩家，所以玩家面临的压力不大。

2. 修补匠的 BOSS 战实际上是地下帮杂兵的集合体，应对方式也和一般杂兵是一样的：当 BOSS 使用拳套时，就用 L1+□；BOSS 使用长剑时，就用 L1+△键。毒液攻击命中后就可以接上一套连招了，BOSS 受到一定伤害后会强制击飞玩家，如此循环即可进入第二形态。

第二形态 BOSS 多了一招粒子大炮，回避两次后 BOSS 手上的大炮会消失，此时按△键就可以迅速靠近 BOSS 并进行输出。错过机会的话 BOSS 会装备拳套发动砸地攻击，玩家可以直接回避然后接上毒液拳。

第三形态 BOSS 的粒子大炮会变成三连发，并追加了追踪火箭、炮塔和地雷三招，后三招会同时发动。玩家所需要做的事情就是躲开地雷的效果范围，躲开追踪火箭（不需要追求完美回避，但一定要回避成功，要不然会三发全中并受到巨大伤害），然后看准时机按 L1+R1 键将炮塔砸向 BOSS。成功得手的话迅速按△键靠近 BOSS 即可进行输出。这个阶段不建议玩家使用毒液攻击，毒液槽最好用于回复 HP。

最后一个形态的 BOSS 会多了一招死亡齿轮和大剑砸地，前者看起来范围很大实际上直接回避即可，后者回避后 BOSS 会陷入硬直，直接赏她一发毒液拳可以使其陷入硬直，不过如果此时补上的是普通攻击的话就会被直接回避掉。BOSS 还会使用技能困住玩家并用剑砸地，这一招砸地相比另一招硬直更小，但玩家反而可以用普通攻击还击。



BOSS 的 HP 削减一部分后，她会开始在场景的两端来回移动，发动三次齿轮攻击，然后就会陷入硬直，玩家可以按△键迅速靠近并进行输出。此时的 BOSS 已是强弩之末，来回几次后就能结束战斗。

3. 剩下的就只剩下 QTE 操作和剧情了，玩家可以静待结局和结局后的彩蛋。



白金心得

奖杯篇

奖杯总数	50	铜杯	37	银杯	10	金杯	2	白金	1

奖杯说明

白金难度	2/10
白金所需时间	10～20小时
在线奖杯	无
最少通关次数	2
有无可能会错过的奖杯	无
有无奖杯BUG	无

本作的白金难度很低，在去除了前作的一些需要玩家重复劳动刷的要素之后，所需时间也变得更短了。另外由于本作加入了原版所没有的选关重玩功能，自然也不存在任何会错过的奖杯，即便错过玩家也只需要重玩章节即可。白金路线如下：

1. 任意难度通关；

2. 全收集＋全训练（每大类至少一个训练需要获得中等或以上评价）＋全支线；

3. 杂项奖杯（100 连击、彩蛋类奖杯等等）和查漏补缺（章节相关奖杯“犀牛人碰瓷”和“竞争意识”）

4. 新游戏＋（全跳动画通关时间约在三个小时左右，衔接主线之间的支线任务建议玩犯罪案件）

5. 另外对于已经拥有 PS5 的玩家来说，你们可以不花吹灰之力获得第二个白金！在 1.02 版中，PS4 版的玩家可以在读盘画面按 R1 键上传存档，然后游玩 PS5 版时再下载存档（只能上传一个），就可以瞬间解锁此前已经获得的奖杯！这个方法同样适用于同时发售的《漫威蜘蛛侠 终极版》，但由于后者相比原版增加了奖杯，所以白金还是需要再努力一下。但必须注意的一点是这个过程不可逆，就是 PS5 版的存档不能给 PS4 版用。

忠于自我（白金）

解锁条件 收集所有奖杯

刚刚开始（金杯）

解锁条件 解锁所有技能

获得方法 这个奖杯需要玩家开始新游戏+后才能解锁。虽然最后三个技能有解锁等级要求，但玩家实际上在游戏初期就能解锁全部技能，不需要过于担心。

新家（金杯）

解锁条件 所有区域完成度达100%

获得方法 和本篇相比，本作最大的区别在于区域完成度不再与犯罪案件挂钩。但和本篇相同的是，区域完成度所需要完成的事项会随着流程推进而不断解锁，建议玩家路过时顺顺做做就好，等通关后再来完成100%。

城市探险家
银杯

解锁条件 收集所有的时间胶囊

回忆之路
金杯

解锁条件 收集所有的明信片

获得方法 明信片收集会在玩家通关后解锁，玩家需要按照谜题提示找到信封，明信片的位置解锁是按照一个固定顺序的。从支线内容来说还算挺有趣，因为出谜人的体质和正常人无异，所以所有明信片都在“触手可及”的位置。全收集位置如下：















回收专家
银杯

解锁条件 打开所有的地下帮储藏箱

获得方法 除了室外的储藏箱，还有六个储藏箱位于敌人基地里，分别是三个罗克森实验室和三个地下帮藏身处。储藏箱都是位于战斗场景前或者之后的岔路甚至是必经之路上，错过的话就无需担心，基地可以在完成后随意重玩。

眼皮底下
银杯

解锁条件 关停所有的罗克森实验室

地下帮垮台
银杯

解锁条件 摧毁所有的地下帮藏身处

准备完全
银杯

解锁条件 购买所有战衣

获得方法 战衣的解锁基本和全收集/全支线挂钩，解锁条件可以直接在战衣界面查看，不可能错过。

直捣黄龙
银杯

解锁条件 揭开哈莱姆的一个犯罪阴谋

获得方法 只要完成“好邻居蜘蛛侠应用”上的支线任务（显示未

三角形）即可，支线任务需要玩家推进剧情后才能解锁。顺便一提，在这个支线任务里玩家会看到一个来自前作的“老朋友”，也算是阴魂不散了。

始料未及

解锁条件 在不被发现的情况下解决一个敌人基地

获得方法 不被发现的难度并不算高，只要善用隐身能力、有耐心并且善用装置即可。建议在罗克森实验室解锁，室内场景更加简单不说，地下帮因为会四处移动，其行踪很难捉摸。

一百连击！！！

解锁条件 打出一次100连击

获得方法 建议在最低难度“好邻居”中解锁，该难度下被敌人打中并不会中断连击，之后找一个敌人基地试手即可。由于是最低难度，建议玩家不要使用毒液攻击，要不然很容易提前击倒敌人而导致不够敌人达成100连击。

跳起、摆荡和俯冲

解锁条件 在蜘蛛训练穿越挑战中达到神奇或以上评价

获得方法 神奇就是中等评价，由于只需要其中一个训练达成要求即可，难度很低。顺便一提，最高评价并不是强制的，没有任何一个奖杯与之相关，玩家量力而行就好。

重击屏幕

解锁条件 在蜘蛛训练战斗挑战中达到神奇或以上评价

躲在暗处

解锁条件 在蜘蛛训练潜行挑战中达成神奇或以上评价

训练圆满成功

解锁条件 将所有蜘蛛训练完成一次

获得方法 训练分成三大类一共九个，在训练解锁的同时会全部解锁。由于完成后会解锁技能，所以笔者建议玩家提早完成。比较麻烦的是潜行训练，在解锁相关装置，特别是遥控地雷前就去挑战会使难度提升，可以等流程推进后再去挑战。

彼得首扮反派

解锁条件 完成最终考验

获得方法 完成所有训练后会触发支线任务，来到指定地点就可以挑战“隐藏BOSS”。玩过前作的玩家想必应该还会对这场战斗有印象，唯一不同的是BOSS的数量变成了两个，但对付方法依旧很简单。玩家只需要专心回避攻击并进行回击即可，毒液能量够了就主动出击。

心灵手巧

解锁条件 制作10项升级

骑犀牛人竞技

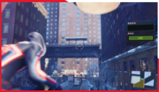
解锁条件 骑着犀牛人穿过商场

获得方法 剧情相关，不会错过。

声海遗珠

解锁条件 收集所有声音样本并还原戴维斯兄弟混音带

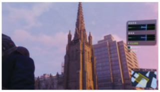
获得方法 玩家需要在一定区域里找到声音的来源，除了来源要正确以外，还需要把握一个正确的距离。全声音样本位置如下：



▲哈林区：车站



▲金融区：远方的渡轮



▲格林尼治村：教堂大钟



▲唐人街：牌匾下方的摊子旁的风铃



▲中城区：时代广场的大型霓虹广告牌（截图并没有截到广告牌，但该位置可以采集到的声音）



▲上西区：消防站的消防车



▲中央公园：水池中央的鸟群，需要隐身过去才能采集



▲上东区：水塔滴水的位置

悬于一线

解锁条件 保持大桥完整

获得方法 剧情相关，不会错过。

问题核心

解锁条件 调查罗克森地下实验室

获得方法 剧情相关，不会错过。

欺骗大师

解锁条件 完成地下帮的保险库序列

获得方法 剧情相关，不会错过。

哈莱姆快车

解锁条件 让列车重新运行

获得方法 剧情相关，不会错过。

高速冰鞋

解锁条件 追逐修补匠穿过城市

获得方法 剧情相关，不会错过。

重温过去

解锁条件 回顾迈尔斯和菲尼的过往

获得方法 剧情相关，不会错过。

引爆推土机

解锁条件 击败投靠罗克森的犀牛人

获得方法 剧情相关，不会错过。

家庭矛盾

解锁条件 击败徘徊者

获得方法 剧情相关，不会错过。

终极牺牲

解锁条件 拯救哈莱姆

获得方法 剧情相关，不会错过。

天降正义

解锁条件 完成25次天花板制伏

获得方法 只要玩家贴在天花板后就可以对下方的敌人使出“天花板制伏”，可以通过反复游玩基地关卡（罗克森实验室）来刷。如果遇到天花板太高触发不了击倒的情况，按L2键可以降低自己所在的高度。

“墙”制措施

解锁条件 完成25次墙上制伏

获得方法 和天花板制伏原理类似，这个奖杯需要玩家趴在墙上使出“攀墙击倒“。和天花板不同，刷这个可简单多了。同样可以通过重玩基地来刷。

隐性蜘蛛
铜杯

解锁条件 伪装时击败50名敌人
获得方法 隐身不光能在潜行时使用，也可以直接在战斗中使用。

能量爆格
铜杯

解锁条件 使用毒液攻击击败100名敌人
获得方法 毒液能使敌人的防御力下降，但玩家之后用普通攻击“补刀”的话并不会计算在内。一般来说，会在一周目接近通关时解锁，由于白金需要新游戏+，因此暂时没解锁的话也不需要着急。

空中连技
铜杯

解锁条件 使出毒液跳跃，再用毒液突进攻击同一名敌人

下城区猛袭
铜杯

解锁条件 用毒液突击将一名敌人撞进三名敌人或更多敌人组成的敌群

犀牛人碰瓷
铜杯

解锁条件 骑着犀牛人在商场里撞坏15件易碎物品
获得方法 解锁章节为序章，多撞撞就好。

竞争意识
铜杯

解锁条件 在火箭发射小游戏中击败菲尼
获得方法 解锁章节为“就像真正的科学家”中的回忆部分，时间点为偷偷溜进展厅前，在大展厅闲逛的时候，具体可参考上文流程部分。

城中最好的薯条
铜杯

解锁条件 在上西区向传奇致敬
获得方法 玩家们喜闻乐见、漫威改编作品中必不可少的斯坦李彩蛋，这个地点位于上西区，其位置也可以通过扫描来直接看到，调查雕像后即可解锁奖杯。具体位置可以参考右图：

JJJ也会感到自豪
铜杯

解锁条件 在照片模式中应用贴纸并自定义照明
获得方法 照片模式在暂停菜单里。

落入陷阱
铜杯

解锁条件 用遥控地雷装置击败50名敌人
获得方法 遥控地雷的效果非常强力，将其沾附在电源处可以提高其效果范围，无论在潜行还是一般战斗中都能派上用场。因为一次使用至少能击倒两到三人，因此如果玩家经常用这个装置的话，50名敌人实际上并不算多。

五星好评
铜杯

解锁条件 完成所有好邻居应用任务

战衣改造工匠
铜杯

解锁条件 制作一个战衣改装件

面罩改造工匠
铜杯

解锁条件 制作一个面罩改装件

绝不放弃
铜杯

解锁条件 在杰佛逊·戴维斯位于哈莱姆的墓前致敬
获得方法 白金纪念专用截图杯，位置为地图左上方的墓地，位置可以参考上图。由于墓碑比较小，玩家可以配合R3键确认其具体位置。

▼ “城中最好的薯条”所在地。





▲ “决不放弃”所在地。

彼得的礼物
铜杯

解锁条件 收到礼物战衣
获得方法 剧情相关，不会错过。

犯罪首脑
铜杯

解锁条件 完成每种案件类型的所有额外目标
获得方法 犯罪任务的种类会随着主线流程推进而不断解锁，每个任务会自带两个目标，玩家不需要在一次任务中全部完成，可以分开做。所有犯罪任务都可以在“好邻居蜘蛛侠应用”上重试。

无处可藏
铜杯

解锁条件 完成100次潜行制伏
获得方法 只要不被发现即可，使用装置击倒的敌人不计算在内。

我在船上
铜杯

解锁条件 乘坐南唐人街的废船
获得方法 这是其中一个收集品的位置，换言之绝对不会错过。

社会认可
铜杯

解锁条件 在故事结束时滚动浏览全部社群动态
获得方法 和前作一样，小黑蛛开通了自己的社交媒体号。上面的内容会随着玩家主线流程推进和完成支线任务而不断更新，要想解锁这个奖杯，玩家所需要做的事情就是在通关后把所有动态都看一次。从上到下卷动一次即可。

再闯一轮
铜杯

解锁条件 用新游戏+模式完成游戏
获得方法 在游戏通关后回到主菜单即可开始新游戏+的游戏，存档和一周目是分开的。除了角色等级、技能、装置和战衣会继承以外，支线和收集品都会进度归零。





文编 三日月 美编 NINA

那些相似却又不同的“纽约客”

和本篇一样，游戏《漫威蜘蛛侠 迈尔斯·莫拉莱斯》有着诸多与漫威设定类似，但又不完全相同的剧情设定。在被漫威官方正式分配了宇宙编号，确定为“地球-1048”，这个世界也从“漫画改编的游戏世界”变成了“众多平行宇宙中的其中一个”。接下来我们就来聊聊和主宇宙或者其他版本的漫画相比，本作的主要登场角色有什么相似之处，又有什么不同。

注：以下内容涉及到大量《漫威蜘蛛侠》以及《漫威蜘蛛侠 迈尔斯·莫拉莱斯》的剧情剧透，建议读者们在通关游戏再行阅读。另外由于漫威世界涉及到平行宇宙众多，以下提到的所有“漫画设定”，除非特意说明，要不都以主宇宙“地球-616”为准。

迈尔斯·莫拉莱斯



首先要介绍的自然是本作的主角，暂时取代彼得保护纽约的“小黑蛛”迈尔斯·莫拉莱斯。无论是之前的CG电影《蜘蛛侠 平行宇宙》还是本作刚公布时，由于当前的社会舆论以及最近几年频繁发生的社会新闻等原因，不少玩家对迈尔斯的肤色抱有一定的质疑，认为这个设定单纯只是为了讨好少数族裔。这个想法在某种程度上是对的，然而也是错的。

迈尔斯首次登场是在2011年8月的《Ultimate Fallout》第四册中，迈尔斯取代牺牲的彼得首次穿上了蜘蛛侠的战衣。这个角色由知名漫画编剧布莱恩·本迪斯（全名Brian Micheal Bendis）创造，其诞生很大程度是因为时任美国总统，同时也是美国历史第一任黑人总统巴拉克·奥巴马。而另一个灵感来源则是演员唐纳德·格罗沃（Donald Glover），2010年时蜘蛛侠的首部重启电影《超凡蜘蛛侠》刚刚公布，他的一些粉丝在网络上发起了号召，让唐纳德成为下一任的“彼得·帕克”，这很快得到了网民甚至是“蜘蛛侠之父”斯坦·李的支持。之后的事情我们也知道了，“彼得”保住了他的肤色，迈尔斯则很快在漫画中迎来了他的首秀。


MILES MORALES: SPIDER-MAN (2018)

Publisher: Marvel Comics
Release: Dec 2018 - Present
Issues: 21
Collected Volumes: 3
Critic Reviews: 138 User Reviews: 464

8.3 Avg. Critic Rating
8.4 Avg. User

Balancing his normal life, school, parents, etc...and super-heroing has never been easy, but when the Rhino and a cadre of mysterious criminals start plaguing Brooklyn, things take a dark turn. And Miles doesn't even know the half of it yet. Eisner Award-winner Saladin Ahmed (BLACK BOLT) and Young Gun Javier Garr n (ANT-MAN & THE WASP) bring you the latest incarnation of the coolest character in the Marvel Universe!
Rated T

▲小黑蛛的个人漫画一直保持着不错的人气，评分大多也不低。



◀虽然没成为帕克，但唐纳德·格罗沃后来在电影《蜘蛛侠 英雄归来》中扮演了迈尔斯的叔叔阿伦·戴维斯。

迈尔斯的诞生和时代潮流分不开关系，但在之后的“漫画生涯”中。无论是刚开始取代“原版蜘蛛侠”的单飞时代，还是后来来到主宇宙（地球-616），再次和彼得一起摆荡于纽约的高楼大厦中，迈尔斯都展现了与彼得截然不同，并且与肤色无关的角色魅力，并获得了极高的人气。他并没有成为下一个“彼得”，而是成为了第一个“迈尔斯”。

如果要说漫画和游戏的两个“迈尔斯”有什么不同的话，抛开剧情展开不说，最大的不同莫过于彼得的存活。在原版漫画中，迈尔斯成为蜘蛛侠的原因很大程度与彼得的死有关。他在彼得死亡前两个月被变异蜘蛛咬到，在获得超能力后的最开始一段时间里，他对成为超级英雄并不感兴趣。直到后来彼得被杀后，他才后悔自己只能袖手旁观，并决定继承前者的名号。

迈尔斯这个角色原本属于“终极宇宙”，这个平行世界有着诸多大胆的角色设定和剧情展开，彼得之死和黑人蜘蛛侠只是众多大胆设定的其中一部分而已。由于完整介绍会篇幅不够不说，还会离题万里，这里就不展开谈了。之后终极宇宙和现在的主宇宙地球-616融合并最终消失，迈尔斯在机缘巧合下成为了这个宇宙为数不多的幸存者，并在地球-616获得了全新的人生：健存的父母、叔叔以及好友。当剧情发展到这里时，小黑蛛实际上已经成为了一个全新的独立角色，并在新的世界中展开自己的冒险。

就和蜘蛛侠时不时和复仇者联盟组队一样，小黑蛛也有自己的小团队，其中最有名的要数由青少年超级英雄构成的“冠军小队”，他们认为成年人英雄经常因为内部纠纷而引起纷争，并危害世界。为了让英雄变得更加“纯粹”，一群青少年组成了自己的小团队。主要人员构成包括了“惊奇女士”卡玛拉·克汗、“新星”山姆·亚历山大、幻视女儿薇薇、少年镭射眼、“绿巨人”阿玛迪斯·赵和小黑蛛迈尔斯。在此之后小黑蛛还参与了数次大事件，并在其中发挥了不小的作用，成为彼得的盟友之一。



■冠军小队

有趣的是，原本地球-616的“正版迈尔斯”却和终极宇宙的完全不同，是个彻彻底底的反派角色，甚至连肤色都不一样。他在“终极迈尔斯”穿越过来的同时被穿越到了终极宇宙当中，后来他还设法回到了地球-616并向小黑蛛展开了复仇，不过这就是另一段故事了。

谈回游戏本身，游戏中的迈尔斯的设定更类似于后来的“地球-616”版迈尔斯：父母健在（虽然父亲很快就因公殉职了），叔叔健在并且是超级罪犯，有一个叫甘其（Ganke）的天才亚裔朋友。和漫画相比，游戏版迈尔斯的父亲由于剧情需要，角色背景进行了简化。而在漫画中，迈尔斯的父亲是前神盾局特工。叔叔是超级罪犯“徘徊者”的设定没有发生任何变化，就连关心侄子和改邪归正的设定也被保留。

两者的能力构成基本一样，甚至连招式的命名方式也一样，都是叫“毒液××”。咬迈尔斯的蜘蛛都是来自奥斯本企业，和剧情尚未展开的游戏版相比，漫画版赋予了这只蜘蛛更复杂的设定，从现在漫画连载的剧情可以推测，其中含有的特殊成分甚至有可能让迈尔斯获得长生不老的能力。当然了，这和游戏就没什么关系了。

游戏版在漫画版最大的不同是迈尔斯的住处，但漫画中迈尔斯的活动范围基本集中在纽约的布鲁克林区，而在游戏中他的活动范围换成了黑人更多的纽约哈林区。在漫画中，哈林区的“负责人”是同是黑人的“卢克·凯奇”。而除了父母、叔叔、甘克和彼得的人际关系以外，游戏版对其余部分进行了大幅度的原创。考虑到漫画中的小黑蛛早已脱离了“新手英雄”的行列，两者在面临危机时的反应也有所不同，游戏中的小黑蛛更加的缺乏自信。


▲话虽如此，游戏中的迈尔斯表现依旧无愧于“蜘蛛侠”的名号。

彼得·帕克

聊完了小黑蛛，自然也得聊聊本尊——彼得·帕克，虽然他在本作中除了挨揍以外基本没什么表现就是了……游戏版的彼得出生于1995年，父母都是政府特工并因此死于一次伪装的飞机事故中，后来被本叔和梅婶抚养成人。虽然在游戏中没有太多提及，但关于童年的设定，游戏版基本与漫画版一致，就连本叔的死以及导致其成为蜘蛛侠的理由都是一样的，想必读者们大多都对这段故事有所听闻，这里就不阐述了。和漫画版不同的是，当彼得高中毕业后，他进入了帝国大学就读，并成为了奥塔（也就是之后的章鱼博士）的助手，并在课余时间担任慈宴会（F.E.A.S.T）的义工。


▲本篇的魔鬼之息事件算是蜘蛛侠职业生涯里的一次恶战。

和地球-616的蜘蛛侠相比，1048的蜘蛛侠更擅长利用各种自己发明的小装置来辅助自己战斗，动手能力比616的要强一些（倒不如说616的蜘蛛侠很少在这方面上表现才能）。在“魔鬼之息”事件中，他失去了自己最后的亲人梅婶。巧合的是，几乎在同一时期，616的梅婶确诊了癌症，但在玛丽·简和彼得的帮助下，病情有了明显的好转。说到玛丽·简，这个角色是另一个所有“彼得”之间的共同点。和漫画版一样，她与帕克虽然有聚有离，但最终还是会在命运（编剧）的安排下重新走在一起，并相互扶持。



▲按照漫画里的说法，无论在哪个世界，彼得·帕克和玛丽·简都会被联系在一起。

在本篇故事（也就是2018年发售的《漫威蜘蛛侠》）后，在迈尔斯还远远不能独当一面的时候，1048的蜘蛛侠曾被616的究极蜘蛛侠（真实身份是曾是章鱼博士的奥塔）招募，并前往了地球-616，与616的蜘蛛侠以及来自众平行世界的蜘蛛侠一起对抗强大的继承者们（2019年大事件《蜘蛛末日》剧情相关）。在616的世界中，彼得遇到了另一个迈尔斯（地球-616）和玛丽·简，后者提醒彼得要珍惜他所爱的那位玛丽。

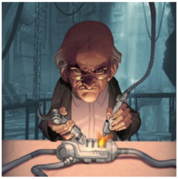
而在出发前，616的奥塔询问彼得这个世界的奥塔是一个什么样的人。而在激烈的战斗结束后，彼得准备回去自己的世界。在回去之前，他特意与究极蜘蛛侠告别，并且说道：“不同于我的奥塔，我知道你最终做出了正确之事，而只要你努力，你终究能成为我心目中的他（指1048的奥塔）。保重了，博士。”



▲在《蜘蛛末日》中，1048的蜘蛛侠成为了游戏史上第一位进入漫画主宇宙的蜘蛛侠。

修补匠

和基本与漫画设定一致的迈尔斯相比，修补匠的变化无疑是最大的——无论是性别、肤色、外表、能力还是故事设定，修补匠都与其他版本（包括漫画、动画、游戏和电影）有着不小的差别。除了本作以外，修补匠的形象大多是一个白人老头，并且是一名天才工程师。在漫画设定中，他原是一名默默无名的机械师。在“收养”了一个毁灭博士制作的机器人后，他发现了自己作为机械师和发明家的天赋，并开始成为了恶名昭著的“修补匠”。修补匠原名菲尼斯·梅森（Phineas Mason），和游戏版的名字菲尼·梅森（Phin Mason）几乎一样，但这也是两个版本的最相似的地方。另外和漫画版一样，游戏中的修补匠也为犯罪组织（地下帮）提供技术支援和装备。





▶电影《蜘蛛侠 英雄归来》中的修补匠。

人如其名，修补匠擅长回收其他英雄/反派留下的科技并对其进行改造或者逆向工程。因此和其他反派不同，他不光会时不时和超级英雄（主要是蜘蛛侠）来场正面决斗，还会给其他反派提供装备，“服务内容”包括了维护甚至制作装备。虽然从能力上来看，修补匠就是一个三线反派，但鉴于其高智商（很大程度还是后天形成），修补匠在漫威故事里一直有着不错的出场率和戏份。在很多知名大事件，诸如秘密战争、内战、秘密入侵等都有着属于自己的戏份。总的来说，和很多反派一样，修补匠是一个悲情角色，他沉迷于战胜超级英雄，却最终导致自己孑然一身——妻子去世，儿子也因为自己的犯罪生涯而被害（实际上是假死），就连最初收养的机器人也因为接受不了他成为反派而离开了他。



▲有一说一，无论能力还是外观，游戏版的修补匠比漫画版的时髦得多。

顺便一提，在终极宇宙中，修补匠换成了“以利亚·斯特恩”（Elijah Stern）。本作中仇视罗克森的设定在一定程度上参考了终极宇宙的设定，而在原作中，他发现了小黑蛛的身份，并因此被迈尔斯的叔叔，也就是超级罪犯“徘徊者”杀害。

除了名字，两者的另一个共同点是角色里克·梅森。不同的是，在游戏中，里克是修补匠的哥哥，而在漫画中，里克则是他的儿子。游戏中的里克的牺牲是菲尼成为修补匠的直接原因。而在漫画中，两人的关系也算不上什么“大团圆故事”。里克在神盾局



■漫画中的里克·梅森

局长尼克·弗瑞的培养下成为了一名自由佣兵，由于小时候接触了不少父亲的工作，加上局长的培养，里克在这一行混得不错。这个角色在漫画中登场不多，上一次登场已经是 2008 年大事件《黑暗王朝》，他为了让自己父亲能够提前出狱，接受了诺曼·奥斯本的任务。

罗克森和西蒙·克雷格

罗克森早在今年 9 月发售的《漫威复仇者联盟》中就有登场，和角色不同，罗克森在每个平行世界中扮演的“角色”都差不多——邪恶的资本主义大企业。它是一家大型能源公司，经营范围包括了石油和天然气（还有汉堡包），在设定中，这家企业基本垄断了全世界的能源供应，年收入达到了 5000 亿美元，在全球 28 个国家拥有超过十万员工。



创始人罗克森曾资助了神盾局的创立，与此同时他还在替九头蛇走私货物。而包括创始人在内，罗克森基本所有管理层都会在其在位期间做一点规模不算太大（和其他足以毁天灭地的阴谋相比）的坏事：休斯·琼斯（Hugh Jones）曾被超自然力量控制期间试图控制美国政府、加文·哈德曼（Calvin Harderman）试图和其他企业一起吞并斯塔克企业、代号为“Mentallo”的反派马文·弗鲁姆（Marvin Flumm）曾试图占领遍布变种生物的怪物岛。



■达里奥·阿格尔

现任领导是拥有变形能力的达里奥·阿格尔，这位曾经的人类是一个以利益为先的典型黑心资本家。为了达到“利益最大化”，他将自己的灵魂出卖了一个牛头人。化身米诺陶的他开始花钱雇佣媒体和律师团队来掩饰他的非法行动，罗克森的开采业务一边无视环境破坏，一边如火如荼地展开着。除此以外，他还是黑暗精灵的盟友之一，并密谋着入侵阿斯加德的十界。当然了，在 2019 年的大事件《诸界之战》中，这个阴谋最终落得了失败的下场。但达里奥和他的罗克森一起依靠着庞大的资金和信息操控而逍遥法外。

游戏中的罗克森基本保持了漫画中的行事风格——表面上打着“为了人们”的旗号，实际上却能为了利益草菅人命；明明是一家民间企业，却拥有战斗力远超正规军的私人军队；甚至还会捕捉超人类来进行研究，或者是招募超级反派作为打手。就连阴谋败露后的处理手段也差不多，都是找一个人出来顶罪，然后罗克森自己与之撇清关系。而在本作中，这个“倒霉蛋”就是西蒙·克雷格。



▲有一说一，游戏版和漫画版的形象还挺相似的。

西蒙·克雷格在本作中的形象就是一个典型的资本主义家。在漫画中，这个角色最早登场于 1998 年的《钢铁侠》连载中，并且只登场了两期就“领了便当”。虽然只是一个小角色，但西蒙的游戏形象和漫画形象基本一致。不过可能是为了符合“推销员”的人设，游戏版的西蒙更加嬉皮笑脸一点。在漫画中他曾试图收购钢铁侠（他并不知道其真实身份），还假扮成托尼·斯塔克并挟持了政府高官，试图诋毁托尼并收购斯塔克企业。最终的结果显而易见，他的阴谋不光暴露，最后还被自己的老板，上文提到的休斯·琼斯暗杀，死在了监狱中。在此笔者也希望游戏中的西蒙入狱后能平平安安，不要再被自己的老板灭口（笑）。

结语

和漫威的诸多平行世界设定不同，蜘蛛宇宙的诸多蜘蛛侠之间的联系要更加密切。他们不光知道对方的存在，并且还时常一起对抗着共同的敌人。在漫画的设定中，穿越平行宇宙的手段被反派摧毁，现在唯一还拥有穿越能力的是“幽灵蜘蛛”（她的另一个名字是大家熟悉的格温蜘蛛），来自另一个世界的格温·斯黛西。而在游戏版的蜘蛛侠加入漫画宇宙后，或许在以后的游戏中，我们能再次用手柄操作不同世界的蜘蛛侠，用这些相似却又不同的“蜘蛛侠们”展开全新的冒险。

文编 六等星
美编 NINA



按照前作惯例，《仁王 2》后续也包含 3 个大型 DLC，并在 DLC 全部发售之后打包推出年度版。本次年度版除了登录 PC 平台外，还会登录次世代主机 PS5,并含有《仁王》初代的合集。拥有《仁王 2》以及 DLC 的玩家可以免费升级至 PS5 版，而 PS5 的《仁王》初代需要单独购买。由于第三弹 DLC 还未发售，本攻略只包含本篇以及后续两弹 DLC 的内容，并且由于每次 DLC 更新都会大概装备搭配，故这次也没有详细涉及装备词条方面的内容。

PS4 PS5

仁王 2		Koei Tecmo	
Nioh2		动作角色扮演	中文版
2020 年 3 月 12 日	本地 1 人，在线 1~4 人	无对应周边	
售价为：468 港币			

游戏对应版本1.18

©KOEI TECMO GAMES CO.,LTD. & Team NINJA All rights reserved.

系统详解

操作列表

基础操作



组合操作

按键	功能
R1	残心（攻击之后）
R1+△	切换上段架式
R1+□	切换中段架式
R1+×	切换下段架式
R1+○	收刀/拔刀
R1+方向键↓	切换近战武器
R1+方向键↑	切换远程武器
R1+方向键←→	切换道具页面
R1+L2	切换守护灵
R2+○	妖怪特技
R2+△	魂核妖怪技1
R2+□	魂核妖怪技2
R2+×	魂核妖怪技3
○+△	开启妖怪化（精华量表蓄满）/释放守护灵技（妖怪化时）
长按△	吸收精华（妖怪化时）
L2+R2	举起远程武器射击
L2+□	切换普通弹药
L2+△	切换特殊弹药
L2+R3	瞄准倍率缩放

基础系统名词解释

因为《仁王 2》对比前作并未在系统上做出太大的修改，因此本攻略对本作较为基础的系统进行简单概述，想更进一步了解系统可以在 UCG APP 上阅读《Playstation 专门志 Pro1》中《仁王》的系统部分。

强化与可用资源

精华：玩家强化用的经验值，在战斗中获得精华可以累积精华量表。

金钱：强化装备和购买物品用的货币。

战功：击杀玩家 AI（刀冢）获得的货币，可以兑换外观和道具。

恩惠：玩家达成游戏内的某些成就后会获得恩惠点，用来强化属性

木灵：地图内需要收集的一种小妖精，收集后在本关地图游玩时会有增益 BUFF。

势力：在隐世茶室中联网可选择势力，不同势力会有不同效果加成。

木灵的跳蚤市场：神社新增的跳蚤市场，玩家在这里可以进行道具补给，但是只能补满当前背包，不能放进仓库。消耗米，米可以供奉装备来换取。

魑魅：地图中紫色的木灵，往地上丢东西可以与它交换道具。但是注意不要丢克制妖怪的道具，例如盐，否则会被落雷劈死。

中阴之间：与NPC对话的场所，用来触发一些支线任务。



装备道具

防具与武器：主角共有 2 把近战武器、2 把远程武器、5 件防具、2 件饰品合计 11 个装备栏位。

绘卷：第一弹 DLC 中新增系统，额外装备，增加玩家属性并附带词条。

道具：玩家最多有 4 页快捷道具（默认 2 页），每页 4 个，可以安放消耗道具和阴阳术、忍术。

套装：绿色以上品质的装备会有套装属性，套装会根据装备的件数增加额外属性。

爱用度：击杀敌人会增加武器、防具的爱用度，爱用度会提升装备的基础数值，每次强化会清空爱用度。

敏捷：根据玩家装备的防具重量影响敏捷度，不同敏捷度翻滚、移动性能不同。

稀有度品质：稀有度按白→黄→蓝→紫→绿→橙分为 6 个品级，品级越高，词条属性越多，基础数值越高。

茶器：击杀敌人低概率掉落的道具，有特殊光泽十分显眼。之后玩家可以在隐世茶室鉴定，然后摆放在自己庵堂，提供收益加成。



战斗

精华量表：生命值左侧守护灵的球形图标，蓄满后会发光，此时可以变化成妖怪形态。

残心：攻击完之后精力槽白色的部分，可以通过按下 R1 键快速回复。

刺击：指对站立状态空精的敌人进行处决。

TIPS 《仁王2》新增了拍照模式，利用拍照模式可以让游戏暂停。

追击： 指对倒地状态空精的敌人进行处决。

守护灵： 会增加玩家的属性，可以携带主副两个守护灵，副守护灵部分属性不会生效。

流转： 指在残心的同时切换架势。

紫电： 指在残心的同时更换近战武器。

血刀冢： 当玩家死亡时，会在服务器上留下血刀冢，其他玩家可以召唤出来击杀 AI，获得战功和那名角色的装备。

混沌： 当敌人中了两种以上的属性 BUFF 时（火雷冰净妖），会进入混沌状态，混沌状态会大幅度下降防御力。

义刀冢： 红刀冢击杀后可以获得他的装备，而义刀冢则是召唤出玩家的分身一同前行。但是不要太指望他们能有多少帮助，因为 AI 并不太会躲避敌人的攻击，很容易暴毙。

善擦： 地图中猫球一样的小妖怪，与其互动后会跟随玩家，并提供各种正面 BUFF。善擦离开时低概率会给与它的魂核，注意收集。

逢魔之刻： 每天北京时间 14 点更新的两个高难任务，会对普通任务进行强化，加入更多的强力敌人，掉率也会提升。



残心衔接居合等等。

在学会武士技能中的流转后，玩家残心的同时切换架势（即在残心的时机切换架势），可以获得精力奖励。灵活使用这个技巧便不会再因为精力问题而烦恼。





架势系统



上中下段架势切换配合残心，是《仁王》系列”最为核心的战斗系统。架式除了普通攻击不同外，组合按键会根据当前架式的不同，释放出不同的武技。熟练掌握残心同时架势切换（流转），可以打出华丽的连段来压制敌人。在《仁王 2》中敌人强度有明显上升，仍将这款游戏看作是“魂 like”，并贯彻一刀脱离打法的话，不仅背离了游戏的核心，难度也会直线上升，难以获得很好的体验。

通过 R1+△/□/× 键进行上中下段切换，而 R1+〇键则是收起武器。而根据武器的不同，不同武器的上中下各有特色，例如双刀的上段以伤害为主，下段以削精为主，而太刀下段的削精能力较差。

●**上段：** 攻击高、耗精高伤害，攻击段数少，距离远。

●**下段：** 低耗精低伤害，攻击段数多但距离近

●**中段：** 平均。

不同的架势还拥有不同的武技，玩家需要通过技能盘来学习。武技基本分为削精、伤害、弹反三大类。刚上手的玩家只要能熟练掌握两三个武技与普通攻击间的搭配，即可应付大部分战斗。

残心

虽然是以动作为主的游戏，但精力槽的限制使得玩家攻击必须把握好节奏，而熟练使用残心系统则能大幅度降低精力槽带来限制。

当玩家进攻时，绿色的精力槽会扣除并留下一段红色槽，之后会有白色填满红色槽。白色开始填充红色时按下 R1 键即可发动残心，可快速回复白色部分的精力槽。而白色完全填充红色时便是完美残心，除了最大量的精力回复外，结合武技装备还能发动一些 BUFF。

除了手动按 R1 键外，残心还能配合其他的动作。例如在技能盘武士中，玩家学习流水 · 天 / 地 / 人后可使用闪避来达成残心；学习紫电后则可以在残心时进行换武攻击，太刀 / 双刀 / 大太刀还可以用

常世与常暗

常世指的是地面圆形黑色墨水般的区域，玩家站在上方精力回复速度变慢，而敌人的妖力则会慢慢回复，通过残心这个动作可以去除。



常暗则是本作新增机制。常暗为一片持续存在的常世，而击败常暗主人妖怪后，这个常暗区域便会消失。而在 BOSS 战中，BOSS 削减一定血量或者妖力槽被打空后，也会开启常暗区域，得到增强。下面列举常暗中的规则：



1. 常世不会随时间流逝而消失。
2. 玩家的精力回复速度变慢。
3. 玩家的妖力回复能力加强。
4. 玩家的妖怪技增强，而敌人的招式也会增强。
5. 常暗主人离开常暗一定距离后会强制返回原点。
6. 常暗主人的脚下会有彼岸花，同时血量会比普通遇见的妖怪多出不少。

精力槽与妖力槽

除了玩家的精力槽外，敌人也有精力槽的设定，人类敌人为白色精力槽，妖怪敌人为紫色妖力槽，“削精”指的便是削减这两种槽。人类精力槽机制与玩家相同，敌人行动时会扣除，玩家攻击时也会扣除，空精后会进入气喘可处决状态。



而妖力槽本作相对于前作有所强化。首先当玩家攻击时，不仅可以削减妖力槽，同时还会削减妖力槽的上限，当妖力槽见底时妖怪的霸体状态会消失，而妖力槽上限见底则会倒地陷入处决状态。这一机制在对付 BOSS 时衍生出两种不同的战斗思路。

BOSS 妖力槽控制技巧

由于 BOSS 只要妖力槽被打空便会进入常暗阶段，增加战斗难度。因此对付某些常暗十分难对付 BOSS 时，可以放弃削精思路，尽可能的多打伤害，BOSS 被削减的精力可以引诱它站在常世上回复。当血量降低强制切换常暗形态时，由于之前的攻击妖力上限已经有所削减，所以脱离常暗阶段也会更加迅速。

而遇到妖力槽较短的 BOSS，尽可能用削精的招式快速压制 BOSS 的妖力槽上限，尽可能的多处决 BOSS 打出伤害。当 BOSS 妖力槽打空时推荐用生剥鬼、牛头鬼这些魂核技能来快速削减妖力槽上限。



妖怪化

妖怪化取代了前作的九十九武器，同样是精华量表（左上角守护灵图标发光）满了后按下△+○键发动。此时玩家会变成妖怪，根据玩家的守护灵不同，妖怪分为猛、迅、幻三种形态。每种形态都有自己固定的攻击模组，与玩家携带的武器没有关系。在妖怪化状态下，按下△+○键可以使用守护灵技，收刀可解除妖怪化状态并返还一部分精华量表。



妖怪化因为独立模组，无法享受武器词条的加成，远不如前作的九十九强力，虽然受到伤害依然只是扣除变身时间，但伤害、攻击范围、抗击打程度都明显下降。除非万不得已需要保命，不然不建议玩家使用妖怪化变身来战斗。

红色强力攻击与妖反

妖怪化除了变身以外，还加入了妖反攻击，按下 R2+○键即可强制取消当前动作，暂时变为妖怪并发动妖反。妖反的主要作用是破除敌人的强力攻击，敌人释放强力攻击时会有明显的红色烟雾警告。简单来说，猛为打断，迅为一闪，而幻是弹反。因此针对不同的红色强力攻击，三种妖反各有优势，例如 BOSS 的法术类红色强力攻击迅、幻便毫无办法，而冲刺类红色强力攻击速度快，用猛来不及妖反很容易受伤。



中期开启双守护灵系统后，建议猛迅或猛幻两种形态搭配，猛形态削精对付人形 BOSS，迅 / 幻形态对付妖怪 BOSS，基本可以应付所有情况。

猛妖反

猛妖反无需抓时机，但出手速度较慢，部分快速红色强力攻击会来不及出招。除了应对红色强力攻击外，猛妖反本身就是一次高削精高伤害的攻击招式，因此在对敌人连段时可以以猛妖反来收尾。例如双刀对付外道兵，风神三之后接猛妖反即可直接打进处决状态，而且猛妖反还能取消风神三的后摇动作。

迅妖反

虽然类似一闪，但判定时间非常宽松，看到红色攻击撞上去即可。但时间上判定宽松，角度却非常严苛，往往出现会闪歪的情况。而迅妖反同时也是极佳的闪避手段，不仅无需消耗精力，而且可以强制中断玩家当前动作，甚至包括使用道具和喘气，闪避距离、无敌帧也比常规闪避要更优秀。在后期 BOSS 常暗状态下频繁使用闪避，往往会没有精力攻击，使用迅妖反代替便不会出现这个问题。

幻妖反

幻是副作用最低最安妥的妖反，即便时机把握失败也可以当做一次普通防御。但其他功能也不如另外二者优秀。



魂核与妖力

当玩家击杀敌人后一定概率会掉落敌人的魂核，在神社处净化后可以装备在守护灵上。不同的魂核COST不同，最多可装备3个，COST之和不能超过22。魂核除了附带属性外，按R2+△/□/× 还可以释放魂核对应的技能，类似“《恶魔城》系列”的怪物技能系统。

而释放魂核技能需要消耗妖力，也就是玩家精力槽下方的紫色妖力槽。妖力除了常规的攻击、防御、祓除常世、捡魂核回复外，守护灵与魂核还会带有其他特殊回复手段。

同时魂核妖怪技与妖反一样，可以强制取消玩家的当前动作，所以也可以搭配在连招之后收尾使用，或者躲避一些无法躲避的攻击，例如用妖怪技来躲避投技。



魂核推荐

大岳丸：最终BOSS的魂核，可以快速给体型大的敌人施加混沌状态。

夜刀神：前期便可以获得，伤害高，范围广，判定次数多，狭小空间尤为好用。

生剥鬼＆牛头鬼：伤害高，BOSS妖力槽空了后能快速削减敌人的妖力槽上限，使其陷入处决状态。

猿鬼：跳到空中攻击，能用来躲避敌人的攻击。

祸津武士：距离远，伤害高，适合连招收尾之后补伤害。

肉瘤怪：DLC1杂兵，削精能力优秀，攻击范围大，施展后给予自身加攻BUFF。

黄泉雷神：DLC2BOSS，快速给予敌人施加雷属性BUFF。

并魂与换色

魂核共有9个阶级，通过喂相同的魂核可以提升阶级，提升词条属性值。根据魂核的种类，固定有红蓝紫三种颜色。

击杀人形敌人或NPC BOSS时，一定概率会掉落通用的御灵魂核，御灵魂核的颜色根据玩家当前妖怪化形态而定。通过喂不同颜色的御灵魂核，可以改变魂核的颜色。当魂核颜色与妖怪化形态相同时，可以生效一些词条效果，例如同颜色妖怪技增加伤害。

在DLC高周目中，会掉落绿色品质的魂核，基础属性会进一步提升，并有概率带有稀有词条。



妖净属性

妖属性

拥有妖属性的武器会成为妖怪武器，额外削减人形敌人的精力。陷入妖状态的所有敌人被削精速度也会增加，且玩家会吸收敌人缺失的一部分精力。同时造成伤害会累积妖念槽，当妖念槽发动后武器会带剑气等强化效果。在DLC2中，新增了妖念套装，使得妖属性的武器伤害得到了飞跃性的提升。

净属性

拥有净属性的武器会成为灵验武器，额外削减妖怪敌人的精力。陷入净状态的所有敌人被削精速度也会增加，并消除所有正面BUFF。同时净属性武器防御攻击后也可以通过残心来回复精力。

锻造铺

锻造

玩家击杀BOSS可以获得制作书，之后可以来锻造铺打造装备。装备的等级跟随玩家推进的流程进度而定，目前最高190级。通过锻造的材料不同，武器稀有度的概率不同。玩家可以通过分解神器，然后在锻造界面按△键加入神器碎片，增加出现神器的概率。

部分特殊材料需要分解对应的魂核才能获得（神社→供养魂核）。或者在铁匠铺花钱，然后对村正提出要求“分解获得稀有材料“，这样分解神器可以随机获得材料。当然也可以在隐世茶室里面，用战功直接兑换想要的素材，比较昂贵。

合魂

合魂可以将副武器喂给主武器，提升主武器的能力。主武器会继承副武器的装备等级、继承词条（需要副武器满爱用度，且词条不冲突，例如加攻类别的词条无法共存）、+值。

本作新增的妖怪武器（妖属性武器）除了喂武器外，玩家还可以选择

喂妖怪魂核，这样可以从妖怪魂核上继承（需要满阶级）一些特殊词条。

另一个本作新增的是黄色继承词条，不同于白色继承词条的唯一且可反复利用，黄色继承词条只能继承一次，继承过去后会变成固有属性，因此本作的装备即使词条不满，也可以通过黄色继承改为满词条。

重炼

重炼可以修改词条属性，需要消耗 3 种灵石碳。灵石碳的获得方法有完成逢魔任务，或者当希人帮助其他玩家。

改造

本作装备的属性侧重点可以改造，例如让装备的重量提升提高防御，或是让装备的穿戴属性提升来提高防御。武器则是可以改变攻击对属性反应的比值。



成长心得

加点选择

《仁王 2》的加点并不存在阈值，所以玩家根据自己玩的武器，无脑堆同一种属性点即可伤害最大化。

属性	影响武器	主要额外加成
体	枪	生命值、毒抗、麻痹抗
心	刀、弓	精力值、火看
勇	旋棍	精力恢复速度、雷抗
刚	斧、大炮	负重、生命值
武	大太刀、手甲	水抗
技	双刀、手斧、火枪	无
忍	忍术伤害	忍术容量
咒	阴阳术伤害	阴阳术容量



装备选择

装备分为轻甲、中甲、重甲，根据负重分为 A 敏（30%）、B 敏（70%）、C 敏（100%）、D 敏（超过 100%），影响移动速度和翻滚无敌时间，一般建议玩家选择 B 敏或者 A 敏。

神宝装备

神宝装备是在四周目顿悟难度下才会掉落的最高稀有度装备，全面提升属性，拥有更高的概率出现十字星号稀有词条，而且会出现神宝专有的神宝橙色恩宠。神宝恩宠的套装属性并不能完全取代神器的套装属性，但毕业装备肯定还是神宝套装更为强力。

由于配件可以通过难行石打上神宝恩宠词条，在装备八尺琼勾玉的状态下可以实现 7 件套装 +6 套装的搭配。

神宝新增套装属性

恩宠	2件	3件	4件	5件	6件	7件
摩利支天的恩宠	体力+358	忍术命中赋予▼防御降低	忍术 术力+70	忍术道具的伤害(无伤)+15.0%	不消耗忍术道具+15.0%	发扬忍术 A
不动明王	体力+358	防御力+100	瞬间防御成功时赋予▲自动恢复	瞬间防御的判定时间延长	防御精力消耗降低-30.0%	坚若磐石
天照大神	体力+250	近距离攻击打倒敌人时恢复体力250	体力+401	精力恢复速度+20.0%	拔除常世赋予▲自动恢复	近距离攻击伤害(无伤)+20.0%
素盏鸣尊	体力+358	被攻击时承受的攻击伤害-6.0%	精力恢复速度+10.0%	拔除常世赋予▲防御增强	多才多艺（最大增幅55%）	奥义两立(全)
月读	体力+358	阴阳术命中赋予▼防御降低	阴阳术 术力+70	阴阳术道具的伤害(无伤) +15.0%	不消耗阴阳术道具+15.0%	发扬阴阳术A
建御雷	体力+358	敌人的▼雷累积+25.0%	对陷入▼雷敌人的精力伤害+15.0%	瞬间防御成功时赋予▲移动速度上升	雷属性伤害+30.0%	对陷入▼雷敌人的近距离伤害+20.0%
迦具土	体力+358	敌人的▼火累积+25.0%	对陷入▼火敌人的精力伤害+15.0%	瞬间防御成功时赋予▲自动恢复	火属性伤害+30.0%	对陷入▼火敌人的近距离+20.0%
大绵津见的恩宠	体力+358	敌人的▼水累积+25.0%	对陷入▼水敌人的精力伤害+15.0%	瞬间防御成功时赋予▲防御力增强	水属性伤害+30.0%	对陷入▼水敌人的近距离+20.0%
天钿女的恩宠	体力+358	闪避攻击赋予▲移动加速上升	闪避攻击赋予▲精力恢复速度上升	闪避行动移动距离延长	闪避动作精力消耗降低-15.0%	流连若舞（最大增幅70%）
祸津日的恩宠	体力+358	妖力+1.0	妖念量表增加量+100%	对▼妖敌人的妖怪技伤害+15.0%	妖念发动时的妖力增加量+50.0%	妖念发动时的近距离伤害+20.0%

注：闪避攻击指的是闪避之后攻击。

奥义书掉落

武器	招式	获取BOSS	推荐关卡
刀	昂龙牙	斋藤义龙	暗影篇-不归歧路
刀	夜叉一文字	浅井长政	梦路篇-夜叉再临
双刀	不迅罚	今川义元	飞翔篇-今川忠义者
双刀	昂龙爪	斋藤义龙	暗影篇-不归歧路
双刀	双头斩	藤吉郎	薄明篇-双面款待
双刀	重·十文字	藤吉郎	梦路篇-醍醐赏樱
枪	婆娑罗三段	前田利家	梦路篇-枪之又左
枪	青岚	前田利家	梦路篇-枪之又左
斧	夜叉岚	漆黑武士	暗影篇-御前对决
锁镰	水神踢	蜂须贺小六	梦路篇-和魂妖才
锁镰	华严坠落	蜂须贺小六	梦路篇-和魂妖才
大太刀	昂龙角	斋藤义龙	暗影篇-不归歧路
大太刀	巴吹雪	真柄直隆	暗影篇-兄弟刀
旋棍	修罗连舞碎	服部半藏	修行所-犹如紫电
手斧	鬼神独乐	柴田胜家	梦路篇-不眠魂魄

武器	招式	获取BOSS	推荐关卡
薙刀镰	月风薙	今川义元	飞翔篇-今川忠义者
薙刀镰	流舞锋	无名	修行所-双眸镰利
通用	凤鸣斩	牛若丸	牛若战纪-超越白刃
刀	鞍马剑舞	牛若丸	牛若战纪-超越白刃
机关棍	伏虎咆哮	弁庆	牛若战纪-付丧武僧
通用	翔凤斩	源赖光	平安京-火中凉音
刀	总卷	源赖光	平安京-火中凉音
刀/手甲	饭纲落	隼涟	平安京-龙之一族
手甲	白虎連爪	隼涟	平安京-龙之一族
忍术	火炎龙術	隼涟	平安京-龙之一族
忍术	破魔烈风刃之术	隼涟	平安京-龙之一族
忍术	暗极重波弹	隼涟	平安京-龙之一族
阴阳术	符术·光刃符	芦屋道满	平安京-冥之雷霆

通用技能选择

除了武器各自的武技技能外，武士、半妖、忍术、咒术中都有许多不错的通用技能。

(空)	武士	半妖	忍术	咒术	
必备	流水、流转、紫电、祓除常世、追击	适应常暗	疾驱、闪躲之法、背刺、加工药箱	心气清净法、净天地咒	-
推荐	刚健	常暗活性、腐魂、X妖之气	毒附魔、毒手里剑	迟钝符、修罗符、克金符	妙药心得、护身符、
可选	-	-	虎躯、替身、透波术	养身符	-

本作新增武器建议

薙刀镰



开荒难度	低
上手难度	中
威力	中
泛用性	高

薙刀镰攻击距离较远，与高耗精对比伤害显得不如人意，在一二周目开荒时较为实用，但在后续更高难度下，这把武器的伤害显得不足，需要搭配阴阳术或忍术才能更快杀敌。

武技主要依靠三种转变（转变裁、转变锋、转变刃）和是空裁，其余武技定位比较尴尬。

手斧

开荒难度	中
上手难度	低
威力	低
泛用性	高

手斧这把武器在更新之后丢斧头也可以继承近距离增伤词条，大大提升了武器伤害，但是作为一把远近皆可的武器，武技的伤害倍率和其他亲儿子武器比起来还是差了一截，加上外形不够酷炫，不太招玩家喜欢。

由于武技伤害倍率过低，目前比较主流的玩法依然是配合阴阳术或忍术给予敌人 DEBUFF，搭配绝境增伤，无脑使用黑风发止远距离输出。



机关棍



开荒难度	低
上手难度	低
威力	高
泛用性	高

DLC1 新增武器，超强势武器，几乎可以应对任何场合，集伤害、削精一体，攻击距离远，范围大，伤害高。通过长按攻击键可以增加这把武器的伤害段数。

上段长按轻攻击能有效破角且攻击距离远；双龙乱舞适合给空精的敌人打背后伤害，尤其对于体型大的妖怪 BOSS；鸾凤双鸣第一段削精高，而且能快速给敌人施加属性 DEBUFF；压胫是这把武器削精最快的招式，同样只打第一段，可以配合鸾凤双鸣使用。

手甲



开荒难度	高
上手难度	高
威力	高
泛用性	低

DLC2 新增武器，是目前攻击距离最近的武器，但武技多以无敌投技为主，且攻击密集，削精能力优秀，在高手玩家手中能有效压制



敌人，不适用 1 对多的场合。

手甲的特性是通过武技与普通攻击交替，给自己堆叠加攻 BUFF，最高十层，且手甲残心时可附带攻击（算作是武技）。手甲武技整体倍率不高，但出手都十分迅速，所以玩家需要熟悉掌握每一个武技的释放时机，无法像其他武器一样依靠某些招式无脑推图。

DLC新增系统

一难BUFF

在修罗难度中部分敌人和 BOSS 会被施加“一难”强化，全身泛起红光，并提升精力槽上限、攻击速度、防御力、攻击力、坚韧度，并随机给自己的武器附魔（仅包括手持武器的敌人）。玩家需要将其精力槽打空发动处决或者通过妖反反击，才可以一定时间内消除这个一难 BUFF，其中妖反消除时间要略短于处决。因此在修罗难度中玩家需要快地削精能力，一味追求伤害性价比过低。另外当一关中的一难敌人被消灭后，之后复活同位置（包括车轮战中途）的敌人不会再有一难 BUFF。



百鬼夜行

在三周目的关卡中，击败敌人低概率会掉落百鬼夜行绘卷，属于装备的一种，由一条固定属性和三条随机属性组合而成，刚拿到手时后三条属性还不能解锁。

在选择关卡界面，在逢魔任务上方玩家可以看到百鬼夜行绘卷任务，其中可以挑战我们获得的绘卷，内容都是车轮战斗，挑战胜利后便可以解锁后两条随机属性。

同一个绘卷拥有数次挑战机会，每次挑战胜利后可以修改其中一条随机属性。绘卷之间还可以互相合成诞生出新的绘卷任务，新的绘卷属性与挑战次数也会一并刷新。



难行石与封装

难行石是 DLC2 中新加入的成长要素，玩家可以在神社界面找到难行石菜单。玩家可以使用一个词条不错，但是等级与稀有度较低的饰品配件交换难行石。之后进入对应难度击杀敌人来累计难行石的完成度。完成度 100% 后可以进行下一步操作。

领取：用配件交换难行石，初始难行石 + 值可继承最高 + 值。

供养：用难行石换回配件，配件也会因此强化 + 值或者提升稀有度。

背负更艰辛的苦难：提升难行石的品质（难行石的 + 值），让饰品强化概率提高。

返还：取消难行石，饰品也会返回原样。

封装

难行石主要是将神器（绿色）等级的配件提升到神宝（橙色）品质，因为许多强力的配件都是神器稀有度限定，例如八尺琼勾玉等。而提升到神宝品质不仅仅是性能的提升，还能让配件被赋予神宝专有恩宠词条（橙色的恩宠词条），这对于搭配装备套装属性能起到很大帮助，等于多了两个套装搭配槽位。

但是需要注意的是，一旦被赋予恩宠词条后便无法修改，S/L 需要从领取难行石那一刻开始，时间成本极大。这大大提高了八尺琼勾玉这种极其稀有的配件想要得到完美词条的难度。

难行石对于关卡的影响

即便会对配件造成不可逆的影响，但还是推荐在拥有足够强力的装备的情况下保持难行石常驻状态。难行石如字面意思会让敌人变得更为强力，大幅增加敌人攻击力与体力，但神器以上道具的掉率、掉落装备的 + 值也会大幅度提高，可以算是一个常驻的刷宝 BUFF。难行石每加 1 级，敌人攻击力提升 10% 左右。



任务全收集指南

开荒须知

1. 装备带有感应敌人、感应木灵这两种词条，能对熟悉流程以及收集起到很大的帮助。

2. 游戏充斥着大量远程敌人，所以远程武器必不可少。

3. 游戏中期开始敌人的血量会直线上升，如果遇到困难，不烦试试联机寻找帮助，或者帮助其他人顺便提升自己装备等级。

4. 游戏中有大量提供增益 BUFF 的逃课道具，下文会在 BOSS 部分推荐一下道具。

5. 根据周目的不同，常暗的数量和位置会发生改变，且 DLC 未要求收集常暗，因此没有记录 DLC 关卡的常暗位置。

樱祸村

木灵：7　　常暗：1

第一关区域可分为牛头鬼所在处、山脚、村庄左岸、村庄右岸、山坡五大区域。首先游戏开始后沿着道路会进入牛头鬼所在处，遇见精英怪牛头鬼。击杀精英怪牛头鬼可以获得钥匙打开捷径，走左侧的木门到达村庄左岸，而觉得过于困难也可以走右侧到达山脚，再通过木桥到达村庄左岸。牛头鬼的动作比较笨重，当快速连续两次下劈后，第三次必定是红色强力攻击。走右侧前往山脚的路，贴着右侧墙壁移动到高台处可以看到木灵 01。



▲左：村庄左岸、右：山脚。



▲木灵01。

山脚区域的路径虽然比较复杂，但只有一个木灵可以收集。在路过一栋木屋后图示位置，箭头指向的角落处可以看到木灵 02。



▲木灵02。

找到第二个神社后继续前进过桥便是村庄左岸。进入街道后，图示位置能看到木灵 03，需要从左侧木屋背后绕过去。



▲木灵03。

顺着街道移动再走过木桥便会来到村庄右岸。图示位置左侧房屋背后和右侧房屋一层分别有木灵 04、05。而前方左拐为山坡区域，右拐则是回到第二个神社的捷径。



▲左拐前往BOSS、右拐为捷径。

山坡区域穿过第一个鸟居后便能在石灯旁边看到木灵 06，继续上坡再次穿过多个鸟居会进入常暗区域。坡顶第三个神社需要消除常暗才能使用，左拐的寺庙中便是常暗的主人，击杀敌人后旁边尸体还能拿到通往 BOSS 房间的钥匙。打开大门后不要急着击杀 BOSS，门背后回头看能发现木灵 07。



▲左拐为常暗主人、右拐开门是BOSS房间。

资讯汇聚
聚焦国行
特别企划
奖杯珍藏
深度特攻 WALKTHROUGH

BOSS 马头鬼

不要以为体型庞大就绕背输出，马头鬼的后蹬腿前摇很短，很容易来不及收招而被命中。接近并在正面战斗其实较为安全，它会频繁地使用左右横扫的招式，只要朝招式过来的方向躲闪很容易利用无敌帧躲过判定。如果出现投技则马上向后闪避拉开距离便可躲避。红色强力攻击的时机都非常明显，可以用猛形态提前打断。



烟炎之怪

木灵：7　　温泉：1　　常暗：2

第二关可分为村庄、山神庙、城砦外围、城砦四大区域。首先第一个区域为村庄，基本上就是顺着村庄的主干道，逆时针绕一个圈到达山神庙的位置。开场遇见敌人的位置左侧便是山神庙的捷径，右侧为村庄主干道。进入主干道后图示位置右拐可以看到木灵 01。



▲木灵01。

顺着大道逆时针拐弯后便会来到山神庙的门口，右拐上楼梯进入山神庙，直走则是回去的捷径，左拐则可以到达主干道的屋顶。屋顶摆放麻袋的位置可以看到木灵 02。



▲左：木灵02，右：正路。

从山神庙进入岩道内没有岔路，玩家会遇见 NPC 小丰。对话后拐角处几个木箱子的位置可以看到木灵 03。



▲木灵03。

到达城砦外围后能看到第二个神社，接着贴着城砦外围移动会进入常暗区域。进入常暗后，右侧第二间屋子有一个向下的楼梯，地下场景内木箱旁边藏着木灵 04。



▲右侧木屋内有向下的楼梯。

一直顺着城砦外围移动到达城砦门口后会有三条岔路。左边踢下梯子为回到神社的捷径，正前方拐角处可以找到木灵 05，右拐则是进入城砦。



▲左：捷径，前：木灵05，右：城砦。

进入城砦，以门口的位置为南，BOSS 房位置为北。先用面前的梯子上二层踢下水桶，再从水桶浇灭火焰的地方到达东北角落，这里会有一面泥墙。调查旁边的刀冢知道错误的颜色，然后使用正确的颜色通过泥墙发现本关的温泉。接着从西北角爬楼梯到达三楼



▲左：钥匙，右：木灵06。

三楼的水桶踢下去后，踢水桶的位置对面大颗的黄色发光点便是 BOSS 房的钥匙，而三楼的西南角有一个离开城砦的楼梯，下去在屋顶角落可以找到木灵 06。

回到城砦三楼用楼梯上四楼。四楼的构造比较简单，图示左侧柱子背面可以找到木灵 07，右边水桶踢下去可以熄灭一楼中央的火焰，跳下去可以进入本关的第二个常暗。而水桶左边跳下去可以到达三层拿钥匙的位置，而钥匙附近的楼梯下去为城砦中的第三个神社，接下来玩家就可以去挑战 BOSS 了。



▲左：柱子背后的木灵07，右：落下拿到钥匙。

BOSS 烟烟罗

推荐道具：缠水护符

这个 BOSS 招式虽然比马头鬼更加花哨，但难度其实简单许多。烟烟罗的招式主要为拳击、腿击、地火、火龙卷、砸地。其中拳腿击最多组合出 4 招，第 4 下低概率为砸地，玩家只需要无脑顺时针绕背便可以全部躲避并反击，第 4 下砸地则向后闪避。地火注意观察地面，判定范围不大，可以贴身防御躲在空隙中，火龙卷则向后奔跑躲开。唯一需要注意的是切换阶段近身会有伤害，请勿贪刀。BOSS 的红色强力攻击为缓慢移动的大型火龙卷，完全白给的妖反机会。场景中的柱子碰倒后会给 BOSS 上水 BUFF（减防）。



蝮蛇神域

木灵：6　　温泉：1　　常暗：3

第三关分为登山、蝮蛇神域上层、蝮蛇神域下层三大区域。关卡开始左侧的二层木屋是本关的第一个常暗，击杀掉常暗妖怪后便从右侧顺着山路向上移动。在第一个关口小心偷袭的枪兵，图示右侧木箱背后藏着木灵 01。



▲木灵01。

继续向上登山，在经过一堆被焚烧的尸体后会看到第二个位于木屋内的常暗，先不要进去击杀敌人，在木屋右侧能找到木灵 02。



▲木灵02。

穿过木屋后便会来到蝮蛇神域上层区域。开启第二个神社后左拐进入洞窟，玩家会遇见新敌人濡女（蛇女）。击杀这名敌人后会离开洞窟到达悬崖边，右侧还能看到一个巨大的鸟居。悬崖沿途的岔路小心头顶上敌人偷袭，顺着悬崖边再次进入洞穴，在一片有水洼洞口可以找到木灵 03，也就是图示标注的位置，由于场景绿色较重，不靠近很容易看漏。



▲木灵03，图示人物所在位置为悬崖洞口交界处。

再次离开山洞的位置，反方向有一条岔路可以找到本关的温泉。



▲左：温泉。

继续向前移动便会开始下坡，到达蝮蛇神域下层区域。在下坡的途中会有一个“人”字形岔路，从另一边上坡便是回到神社的捷径，继续下坡是蝮蛇神域下层。图示位置玩家可以找到木灵 04，而玩家是从图片的左上角下来顺着箭头到达此处。



▲木灵04位于脚边，图左上角为起点，上坡为捷径。

图示 1 号位置为收集木灵 04 的地方，接着跨过毒池破坏 2 号位置的蛇雕像，破坏蛇雕像可以消除场景内的毒池。蛇雕像左右两侧分别有一个山洞，左侧洞口（3 号位置）小心天花板上的濡女，接着洞口右转能找到木灵 05。而蛇雕像右侧洞口内可以找到另一个蛇雕像。



▲左：温泉。

再次消除场景的毒池后，在图示 5 号位置 BOSS 门口右侧能找到 6 号位置的木灵 06。接着前往 4 号位置，破坏最后一个蛇雕像（最后一个常暗）开启神社后便可以前往挑战 BOSS 了。如果本关玩家不破坏蛇像直接击杀 BOSS，可以获得一个奖杯。

BOSS 夜刀神

推荐道具：解毒药

夜刀神由于出招动作诡异，反击机会少，算是本作的第一个“新人杀手”。实际上夜刀神的招式并不复杂，觉得困难可以刷点经验装备提升血量防御力。推荐锁定 BOSS 头部，使用横砍的招式攻击 BOSS，这样可以顺带削减手臂的血量。夜刀神最有威胁的便是手臂快速出手的“农夫三拳”，因此尽可能的站在 BOSS 右侧斜 45 度的位置（玩家左侧），顺时针绕圈攻击，用尾利用翻滚的无敌帧躲避。而顺时针移动唯一要小心的招式便是它的投技，建议看到直接朝后翻滚，或者用“猿鬼”的妖怪技跳到空中规避。另一伤害极高的招式是将尾巴翻过来砸向正前方，不过会有明显的前摇动作，BOSS 会全身绷直并向其伸出脑袋，并且这一招 BOSS 右侧是死角，不会受到伤害。

常暗阶段 BOSS 的手臂会分离出来单独攻击玩家，因此能不能提前消灭两个手臂影响常暗状态下 BOSS 的难度。这里建议玩家消除场景内的常世回复妖力，然后使用猿鬼的妖怪技来快速击杀这些小蛇。

这里推荐一个逃课打法，那就是与 BOSS 保持远距离，那么它会高概率将手臂插入地面，此时快速跑向 BOSS 不仅可以躲避手臂的攻击，还能换取长时间的进攻机会。小概率 BOSS 会使用红色强力招式龙车，推荐猛形态在 BOSS 第一段龙车结束，转身的时候再进行妖反，否则会受到伤害，其余两种妖反形态则直接撞上去即可。



妖人的桶狭间

木灵：7	温泉：1	常暗：2

本关的基本流程为登山、进入山洞到达山的另一侧、下山击败 BOSS。

关卡开始对前田利家做出红色动作便可放行。从第三个洞口进入山洞后，在第一处有敌人图示位置，先右拐消灭敌人后，在堆放了许多圆木的位置能找到木灵 01。接着回来走左边不要走岔路直到尽头可以看到木灵 02，而木灵 02 前面的岔路则是另一个洞穴，洞穴左侧出口是回到神社的捷径，右侧出口是离开山洞的正路。



▲左拐：木灵02，右拐：木灵01。



▲木灵01。

离开山洞后顺着悬崖上坡，岔路口一边是吊桥，另一边则是继续上坡。先穿过吊桥进入第一个常暗，这里是一片废弃的街道。顺着街道前进，拐弯处图示位置能找到木灵 03。



▲木灵03。

接着从街道尽头的扶梯爬上房顶，右拐穿过吊桥便能看到第二个神社。神社此处是一个三岔路口，一边是来时的路，神社对面则是森林区域（之前继续上坡则是穿过这片森林），最后一条路是正路。朝着图示人物面朝的方向移动，在一个木制平台处落下便可以看到木灵 04。



▲木灵04。

沿着正路下坡有两个选择，一个是沿着山壁到达最下方，另一个则是进入山洞，山洞地形比较复杂。进入山洞后右拐再左拐会如图所示到达有两只濡女的场景，图示左箭头位置走到尽头可以看到木灵 05，右箭头则是回去的捷径，收集木灵后从中间破裂的鸟居离开。



▲左：木灵05，右：捷径。

到达最下方后会进入第二个常暗，消灭敌人后开启第三个神社，神社门口便能看到木灵 06。神社对面有两条路，之前选择走山壁下山的话就会从左边那条路到达这里，而在洞口处有刀冢（不怕死的虎松）的位置能发现一只泥墙，背后是本关的温泉。



▲箭头指向第三个神社。

接着从神社对面右边有破裂鸟居的出口离开会来到一片落雷区。图示右侧便是 BOSS 房间，左拐上去角落中能发现本关最后的木灵 06。



▲左：木灵06，右：BOSS。

BOSS 今川义元

推荐道具：弓箭

作为第一个人形 BOSS，AI 甚至比一般的尸狂还要低，只是增加了一些花哨的招式，例如分裂箭和箭雨，保持移动基本很难命中。而近战招式更为简单，普通攻击最多三下，蓄力攻击最多两下，结束后都是反击的好时机。



妖怪一夜城

木灵：7	温泉：2	常暗：3

本关可分为森林与妖城两大区域，玩家首先从森林出发，经过妖城后到达森林另一侧击败 BOSS。

关卡开始神社左侧的水门是前往 BOSS 的捷径，可以无视。从神社右侧移动会看到图示场景，虽然岔路很多，但只有两条正确的道路，其他都是死路或者绕圈。通过正前方的石拱门后会有左右两条岔路，终点都是到达妖城的门口，而走左边会触发本关的第一个常暗，同时在常暗主人附近的草丛中能找到木灵 01。



▲左：常暗与木灵，右：妖城。



▲木灵01。

到达妖城门口后，正前方的木桥断裂无法通过，需要穿过旁边的木屋，小心埋伏在里面的山姥。之后放下水门进入妖城区域，这里能看到第二个

神社，与旁边的蜂须贺小六对话可以成为协助 NPC。沿着神社右侧继续前进会来到图示的岔路口，正前方打开木门为正路，而从右前方的一层木屋到达前方的二层木屋上方，在二层的木架上可以找到木灵 02。



▲左：正路，右：穿过木屋到达前方的二层木屋。



▲木灵02位置。

顺着正路到达如图所示位置，左拐开启第二个水门是回到第二个神社的捷径，而远处三层的大型房屋内有两个木灵可以收集，需要走图示右下角的山洞，从地下进入房屋才可以获得。



▲左：捷径，右：从山洞进入三层房屋。

从山洞爬扶梯到达房屋内，脚边便能看到木灵 03。然后到达房屋上层如图所示的位置，左侧圈出来的房屋一层打开木门可以开启捷径，另一侧出口则是通往森林 BOSS 处的正路。而右拐沿着房屋边缘移动，到达房屋背面后会看到一个可以落下的缺口，跳下去左手边能看到木灵 04。此外这栋房屋门口是本关第二个常暗区域，同时也可以开启木门并往 BOSS 方向，不要错过了。



▲左：捷径与BOSS的方向，楼下宝箱处：木灵05，右：木灵04。



▲木灵04。

之后回再次回到森林区域（另一侧），在木桥右侧能找到本关的第一个温泉。穿过目标后贴着右侧墙壁走进入本关最后一个常暗，在木屋处击杀掉常暗主人后开启旁边的水门。



从水门旁边的梯子下来能找到第三个神社。接着沿河床移动到尽头爬上梯子，到达图示位置后跳到下方的石梁上可以找到木灵 06。另外图中右上角的位置落下，可以找到木灵 07。



▲左：木灵06，右：木灵07。

之后顺着路一直前进便会看到最后一个水门，开启后是回到最初神社的捷径。而水门边上的木屋背后有本关第二个温泉。



▲右：BOSS房间。

BOSS 镰鼬

推荐道具：净缠符

镰鼬的招式虽然动作迅速，但精力条很短，使用削精的招式很容易就会陷入硬直状态。建议主动靠近顺时针绕着 BOSS 移动，这样它会大概率使用龙卷风或风刀这两招，贴近反而不会有攻击判定，而甩尾这招靠防御挡住即可。投技发动很慢，用猛妖反很容易就能破除，威胁不大。如果不慎拉开距离，让镰鼬跳上树干，那么找另一个树干挡住风刀，专心躲避接下来的龙车。



虚幻魔城

木灵：6	温泉：2	常暗：2

本关流程较长，大体分为矿洞、矿洞外壁、城池、天守 4 个区域。首先玩家从矿洞区域开始。神社旁边的梯子是回来的捷径，暂时不用理会。顺着路从尽头的梯子向上爬来到图示位置。这里是一处较开阔的洞窟，从图示左边的梯子爬上去，跟随箭头指引的方向可以找到木灵 01。



▲木灵01，位置就在图示人物的正上方。

洞窟另一边尽头爬楼梯上去会到达矿洞中央的中间层，走横梁过去可以开启电梯机关，机关背后的木门打开是回到神社的捷径。乘坐电梯不要到达最上层，而是在中间有常暗的位置跳下去。之后一直在这层向右移动，击杀掉常暗主人轱辘首。之后是一个三岔路口，走左边则是正路进入城池，右边来到图示位置，根据箭头指引落下可以收集木灵 02。



▲左：正如，右：黄色光点前方落下收集木灵02。

回到击杀轱辘首的前一个场景图示位置，走左侧到达矿洞外壁，在回到矿洞后继续移动又会来到矿洞外侧与城池交界的位置，可以看到木灵 03。



▲左：矿洞外壁，右：轱辘首。



▲木灵03。

接着回头顺着这些由石块灵石构成的道路，朝图示右边移动，这里会有一只雪入道阻拦，击败后爬上旁边的楼梯，尽头处可以找到木灵 04。而图示左边移动，离开石块灵石道路后正前方会有一只泥墙，背后是本关的第一个温泉。



▲左：温泉，右：木灵04。

最后无论玩家走哪一条道路进入城池，都会到达天守的大门口，天守门口会有雪入道和外道兵阻拦，图示中人物位于天守门口，标记位置落下可以找到木灵 05。而从木灵 05 的位置落下，旁边的屋子门口有一只猿鬼把守，里面的宝箱打开可以获得城门钥匙，可以打开天守右侧的木门。



▲木灵05。

走右侧木门可以从天守的后门进入，在右数第三个雕像背后能找到木灵06。常暗的主人位于负一层，是一个伪装成石灯的古笼火，击败后可以开启一层的神社。在二层前往三层的楼梯处，背后白色墙壁是一只泥墙，可以找到本关最后一个温泉。之后便可以前往三层触发BOSS战。

BOSS 斋藤义龙

推荐道具：石头、手里剑

BOSS本身并不困难，但由于流程限制，玩家此时无法学习到武器后面的强力招式，而BOSS反而风神、紫电都能施展，且削精极高，但他的精力回复速度并不优秀，所以不建议与其硬碰硬。保持防御引诱BOSS出招，出招间隙用下段攻击蹭伤害，待其精力不足时连段，并用猛妖反快速削减他的精力，使其进入硬直状态再处决。BOSS常暗阶段会变成猛幻两种妖怪形态，这里无从下手的玩家可以丢石头来削减他的妖力槽。幻形态的攻击建议下段往前闪避绕后攻击。

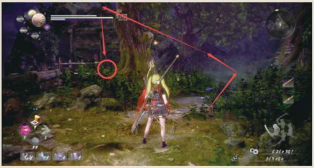


于撤退战等待之人

木灵：7　　温泉：1　　常暗：3

本关构造一本道，一路向前移动便可以到达关底BOSS战。

刚从神社离开，在遇到第一名敌人忍犬时，左侧的大树下便能看到木灵01，根据图示箭头的指引从房屋顶上落下来收集。



▲木灵01。

继续前进看到生有蘑菇的树时会来到第一个常暗区域。在这个常暗区域中右上方的猫头鹰会使用类似探照灯一样的光线探查玩家，被照射的话场景内的妖怪便会追踪玩家。破坏场景内红色球体（极为明显）或者用火枪远距离射击猫头鹰并击退都可以解除这个常暗，不过对于火枪的伤害要求较高，打中眼睛能触发弱点伤害。图示上坡的位置，旁边的大树下能找到木灵02。



▲木灵02。

之后上坡左拐继续前进会到达一个三岔路口，左边的梯子放下是回去的捷径，走右侧会来到一个木屋前，木屋内有一名吹号角的山贼，木屋外面的水缸内能找到木灵03。



▲左：捷径、直走：正路、右：木灵03。

回到三岔路口，选择中间生有蘑菇的树的道路前进会看到吊桥，穿过吊桥后贴着左侧墙壁前进便会看到第二个神社。之后顺着栈道继续前进会到达图示位置，小心前方树干上的琵琶牧牧，它召唤出地上的尸狂AI非常厉害，建议远处用枪械将其解决。从前方绕到琵琶牧牧的位置落下，图中圈出的位置能找到木灵04。



▲木灵04。

前方玩家会到达第二个常暗区域，这里同样也有猫头鹰的探照灯，图示位置正前方圈出来的地方能找到木灵05，之后顺着左指的箭头离开能进入新的栈道。



▲木灵05。

在栈道上能看到远处的鸟居，穿过鸟居到达木屋前，木屋门口的楼梯附近能找到木灵 06。



▲木灵06。

之后从木屋右边的树枝落到下方的栈道继续前进，左拐为正路，而下方会看到一只独眼鬼，它的背后便是本关的温泉。



▲左：正路，右：温泉。

走正路穿过山洞后来到本关最后的区域村庄，与无明对话可以获得道具，旁边是第三个神社。进入村庄，正前方的大门便是 BOSS 战，而 BOSS 战门口右边的木屋背后，水缸内能找到本关最后的木灵 07。



▲木灵07。

BOSS 祟梟

推荐道具：毒手里剑

BOSS 本身并不难，但机制原因可能是前期最为恶心的 BOSS，如果玩家的输出不够建议去提升下等级或装备，否则战斗体验极差。BOSS 本身的招式非常简单，大概率使用爪击二连或者挥翅，全身翅膀转动的招式后则是一个较好的输出时机。唯一需要小心的就是中距离时用嘴巴攻击，削精极高，优先躲避。BOSS 飞上天空后专心躲避飞行物，大概率它会使用红色强力攻击冲刺过来，听到鸟叫时便可以进行妖反。

BOSS 进入常暗阶段后场景内便会出现之前的红色球体，BOSS 攻击的同时球体也会发射飞行物，极其麻烦，而破坏球体后 BOSS 会摔倒在地陷入处决状态。所以输出够高尽快破坏球体能降低本 BOSS 战的难度。

尸山冰河

木灵：8	温泉：1	常暗：3

关卡分为要塞部分（主要是“器”字形四房屋）与冰冻要塞两大部分。

关卡开始与无明对话后会与玩家同行，之后很长一段路都没有岔路，直到图示位置，击杀了两名守着路口的火枪兵后会有左前两条岔路。先直走进入第一个常暗区域，常暗主人是一只躲在房屋内的猿鬼，而房屋门口左边的稻草人旁边藏着木灵 01。



▲左：正路，右：常暗。

接着回到刚刚的岔路口走左边下楼梯，在第二个楼梯平台旁边的木箱背后藏着木灵 02。



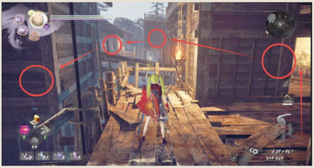
▲木灵02。

之后穿过由木板拼接而成的木桥后到达第二个神社。接着从神社左边的楼梯上楼，先不要进入房屋里面，而是走到外沿尽头可以看到一个扶梯，爬到上方走到尽头后可以看到木灵 03。



▲箭头位置上扶梯找到木灵03。

接着回来进入房屋。这个场景虽然很绕，但其实只不过是四栋屋子呈“器”字形排列。一开始进入的是图示右方的房屋，接着从一楼到达右前方房屋，再从二楼到达左前方房屋，再到达左方房屋，相当于逆时针绕一个圈。其中右前方房屋为第二个常暗，左房屋一层，今村氏直刀冢旁边的角落中可以找到木灵 04。



接着直接上二楼直走，图示位置到达前方的房屋，在圈出位置台阶旁的角落内可以看到木灵 05。



▲木灵05。

之后离开四栋房屋到达场景中间，分别打开正前方和正后方的门，打通这个区域。正后方的门是第二座神社的捷径，正前方的门为正路。走正路会来到一个圆形场景，这里会有精英大太刀人形敌人把守大门。击败后打开大门会看到第三个神社，而神社左侧的房屋内可以找到木灵 06。



▲木灵06。

走上冰冻的木桥到达最后的冰封区域，桥上会遇见生剥鬼，它的魂核算是前期极为强力的妖怪技。在看到一只三目八面的位置，继续前进为最



▲左：木灵07，右：常暗。

后一个常暗，而左侧断裂木桥悬崖边跳到最下层能找到木灵 07，爬梯子上来还能找到本关的温泉。而走右边贴着左壁移动到达箭塔附近，在屋顶可以找到木灵 08。之后继续前进便会进入 BOSS 战。



▲木灵08。

BOSS 真柄直隆

真柄直隆大部分招式都是竖劈前方，横扫则是三连逆时针转刀，同样采用顺时针绕背的走位，配合闪避可以躲避大部分攻击。需要注意的是当真柄直隆进入常暗阶段后便会长出灵石手臂，之后的红色强力攻击会变成范围型的地刺，建议拉开距离。此外还会增加投技，投技带有很强的追踪性，判断不好闪避无敌帧的玩家建议看到直接往后跑配合上段翻滚。

之前拿到生剥鬼魂核的话，在削减完 BOSS 的妖力槽进入硬直状态时，释放生剥鬼 & 牛头鬼妖怪技可以快速打进处决状态（独眼鬼的妖怪技也有同样的效果），这个打法对所有妖怪类 BOSS 都适用。



笼中之翼

木灵：7　温泉：1　常暗：3

本关由三个敌人据点和天守组成，敌人据点之间除了正路外，还通过山洞相连。基本上还是可以看做是一本道地图。

从神社左边进入洞窟，洞窟中的木门为回来的捷径，目前还无法使用。洞窟中的木桶装满了粪便，触碰的话会染上恶臭 DEBUFF，吃药时会陷入硬直。离开洞窟后是一个岔路口，左边为第一个敌人据点，右边则再次进入洞窟。选择右侧穿过布满蜘蛛蛋的洞窟可以来到敌人据点的屋顶。图示位置落下可以收集到木灵 01。



▲落下：木灵01，左：木灵02，右：正路。

根据上图左侧箭头找到另一个山洞入口，在遇到铁鼠的场景中，右侧粪桶背后藏着木灵 02。



▲木灵02。

之后回到敌人据点的场景，走上上图右侧箭头方向穿过大门继续前进。在有妖鬼打碎油桶的门口，左侧草丛中能找到木灵 03。



▲木灵03。

接下来是第二个敌人据点，在第二个敌人据点中有一栋黑色的木屋，木屋背后有一条小道可以通往本关第一个常暗。回到据点门口，贴着左墙移动再次进入山洞。山洞中的岔路都可以无视，直接走到尽头爬上楼梯便能看到木灵 04。而这条路还会直接穿过敌人据点，到达第二个神社。神社之后是第三个敌人据点，这里为第二处常暗。据点背后的天守被火焰阻拦无法进入，直接从桥边跳下走地下进入天守。



进入地下后走右边可以看到刀家浅井政元，按照图示箭头方向移动可以找到上去的楼梯，而圈出来的墙壁背后可以发现木灵 05。

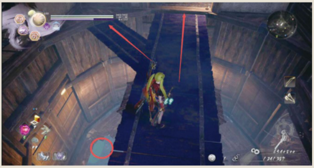


▲木灵05。

到达一楼后，一边为去二楼的楼梯（称为蜘蛛间楼梯），另一边穿过蜘蛛所在的房间也能看到一个去二楼的楼梯（称为独立楼梯），而楼梯对面的纸门撞破后能看到本关第三个神社，神社左边还有一个去二楼的楼梯（称为神社楼梯）。

先走与神社隔着纸门的独立楼梯到达二楼，二楼为本关最后一个常暗。之后穿过红色 Y 字桥，开启红色机关，再穿过紫色 Y 字桥同样开启紫色机关。之后跳回一楼，再从神社楼梯上到二楼，这样便可以直接通过红紫两座桥到达对面。其中紫色桥的左分支路通往的房间内有木灵 06，而紫色桥梁跳下去可以找到本关的温泉，温泉房间角落内可以找到木灵 07。全部搞定后便可以去三楼挑战 BOSS。





▲左：木灵06，落下：温泉与木灵07，直走：BOSS。

BOSS 浅井长政

推荐道具：毒手里剑

BOSS 非常的套路话，需要把握好进攻的时机。喜欢回合制打法采取顺时针绕圈，那么 BOSS 每出 3 招必定是进入硬直，激进的玩家则采取逆时针绕圈，BOSS 则会在 1~3 招后进入硬直。BOSS 从高空落地这招向后躲避后也是进攻的机会。

常暗阶段后 BOSS 必定会飞到天上使用飞行物，之后大概率接红色强力攻击冲刺，建议原地防御准备好妖反。小概率出现投技，拉开距离即可。常暗状态下 BOSS 的出招次数会开始随机，并且硬直期会缩短，不要贪刀。红色强力攻击很频繁，尽可能的多妖反。



渗入的覆水

木灵：9　温泉：1　常暗：2

本关开始为一本道地图，中间会经过一个废弃的村庄，穿过房屋会遇见一名有台词的女性 NPC 敌人，之后打开木门便会到达第二个神社。之后是一个岔路口，走左边尽头的房屋内可以找到木灵 01，而进入右边的高楼则是第一个常暗。



▲左：木灵01，右：常暗。

解决常暗后直接上二楼，先不要进屋，图示右侧外沿能看到木灵 02。



▲左：木灵02。

进入二楼，从另一侧出来后能看到连接下一片区域的木架，木架连接到的第一个屋顶角落处落下，能找到木灵 03。



▲木灵03。



▲木灵04。

从旁边的楼梯回到屋顶，从木架到达下一个高楼中，这里会有一只姑获鸟守着推拉门，玩家还会听到下方柴田胜家与妖怪战斗的声音。离开高楼图示位置落下可以找到木灵 04。

柴田胜家关系到一个人物剧情，详情见后文奖杯部分。之后这个场景会有一扇大门，打开后是回去的捷径，而大门旁边的坡道下去。穿过停在河上的木船会到达木桥前，而上桥之前废弃的木船旁能找到木灵 05。



▲木灵05。

之后仍然不上桥，而是来到桥的左侧，图示柳树下方可以找到木灵 06。



▲木灵06。

穿过木桥后来到寺庙区，这里会看到第三个神社。这个区域的构造其实非常简单，从右边逆时针绕一个圈回到神社，然后再打开神社左侧的大门便是最终 BOSS。

进入神社右边的庭院区，这里为第二个常暗。穿过庭院到达寺庙侧门前时，右边的角落内可以找到木灵 07。寺庙侧门正前方是一只泥墙，背后为本关的温泉。



▲木灵07。

穿过侧门后来到寺庙的侧庭，这里会有一只琵琶牧牧，优先远距离击杀。侧庭角落石灯旁藏着木灵 08。之后打开寺庙的大门进入 BOSS 战。

资讯汇聚　聚焦国行　特别企划　奖杯珍藏　深度特攻 WALKTHROUGH

BOSS 杂贺孙市

推荐道具：手里剑

玩过前作的玩家不会陌生，和前作相比只是多了守护灵的火球攻击和红色强力攻击。这里介绍一个打法，就是锁定 BOSS 后紧紧贴着，用下段攻击抢攻，当 BOSS 飞到空中丢失锁定时必定在玩家身后，后退保持在 BOSS 的正下方可以回避所有攻击，待其落地后继续抢攻。削精条的打法反而很容易因为守护灵攻击而打乱节奏。



胜利后与杂贺孙市对话两次，拿到前往 BOSS 的钥匙，之后便可以打开柴田胜家边上的大门挑战 BOSS 了。前往 BOSS 的途中会看到右手边一栋倒塌的房屋，房屋背后可以找到木灵 09。

BOSS 牛鬼

推荐道具：焚火油壶

巨型 BOSS 并没有太多值得一提的内容，招式数量很少。建议锁定头部，保持在 BOSS 前爪与腹爪之间输出，基本能躲开除了跳跃砸地外的大部分输出。破坏后爪虽然能倒地处决一次，但是玩家基本跑不过 BOSS 的转身速度，反而打起来更加困难。场景内会有两个木制水门，当 BOSS 的红色强力攻击撞到水门时会陷入大硬直，此时攻击后爪是一个不错的时机，同时撞水门也关系到一个奖杯的获取。

燃焰未捷

木灵：8	温泉：1	常暗：3

从山洞出来后遇到第一个神社，从右边坡道爬到图示位置，远处圈出的地方可以找到木灵 01。



▲木灵01。

贴着木灵 01 旁边房屋的外墙到达本能寺的中央，这里会看到蓝色的火焰，需要消灭蓝色火焰的轮入道才能将它们熄灭。图示位置先走左边的大门，沿着左侧墙壁移动，途中会如果一片竹林然后到达第一处常暗，常暗内可以找到第一个冰蝶。击败常暗主人古笼火后打开它旁边的门，门背后可以找到木灵 02，前方还能开启第二个神社。



▲常暗。

从神社继续向前走会来到一个岔路口，左边的房屋进去有第二只蓝色轮入道，而走右侧穿过火焰爬上楼梯，在相连的另一间屋顶上可以找到木灵 03。图示中间走到尽头则会看到一名阴阳师，旁边是第二个冰蝶。



▲左：蓝色轮入道，右：木灵03。



▲木灵03。

接着原路返回到蓝色轮入道的房屋，先不要进去，而是到达右侧角落内收集木灵 04。



▲木灵04。

接着进入房屋击杀轮入道，穿过房屋左边的木门打开为捷径，右边的坡道上到房顶能看到下方的漆黑武士，同时前方也是第二个常暗。与漆黑武士对话后他会同行，图示圈出的位置有一只背着油桶的敷次郎，它旁边便是木灵 05。


▲木灵05。

接着从漆黑武士初始位置左侧的木门离开（上图向左箭头），进入房屋内会有一只饿鬼和辘轳首，场景角落的木箱背后藏着木灵 06。


▲木灵06。

接着继续向前移动，在庭廊中央看向本能寺的方向有一扇大门，打开后为本关第三个常暗，常暗主人旁边是第三个冰蝶。清理常暗后在本能寺大门前能找到第三个神社。接下来这个木灵的位置十分隐秘。首先按照图 1 指引的方向走到尽头，右手边着火的房屋背后能看到一个楼梯。爬到房顶根据图 2 箭头指引移动。图 3 左圈出的位置便是木灵 07 的所在地，右圈则是本关的温泉。


▲图1。


▶图2。


▲图3，左：木灵07，右：温泉。

回到神社，打开本能寺大门后贴着左边墙壁移动能找到木灵 08，最后进入本能寺开始 BOSS 战。

BOSS 火车

推荐道具：缠水护符

BOSS 基本上都是火焰伤害，所以堆叠火抗比防御更为重要。BOSS 虽然非常好动，但招式其实并不复杂，攻击车轮可以使其陷入短暂的硬直。普通攻击主要为横扫、捶地组合攻击，多为 3 段横扫或 2 段捶地，之后都可以绕到侧面攻击车轮。BOSS 的移动有围着玩家绕圈接横扫和 S 型冲撞，前者建议原地防御横扫，后者则与 BOSS 朝同一个方向移动，待其停下后攻击。

进入常暗阶段后 BOSS 会多一招跳跃砸地，多在绕圈后使用，向后闪避躲开后是一个不错的进攻机会。如果 BOSS 丢出陀螺或者召唤杂兵，建议使用妖怪技快速清理，它们的血量极低。BOSS 的红色强力攻击除了冲撞外都有起手式，看好时机再进行妖反。



天王山的落日

木灵：8	温泉：1	常暗：2

本关流程为一本道，分为两片沼泽、稻田区、两个营地共五个区域。

从神社出发后玩家会进入一片沼泽，在击杀了躲在常世中的濡女后会来到第二片沼泽，沼泽路口右边的大树下会有一名火枪兵，击杀了火枪兵后大树下可以找到木灵 01。


▶木灵01。

第二片沼泽区，按图示箭头位置会找到一个坡爬上沼泽上层木架，图示右边圈出的位置为木灵02，需要从上方落下收集。



▲木灵02。

穿过第二片沼泽区后通过吊桥进入第一个常暗，常暗主人就是门口的黄色水晶，不过要小心上方多名远程敌人的炮火袭击。站在常暗门口看头顶便能发现木灵03，清理掉敌人找到楼梯爬上去收集即可。



▲木灵03。

从黄色水晶背后山道继续前进，打开木门进入稻田区域，这里能看到第二个神社。通过稻田区域继续向上移动，注意这里的人形敌人很多。在即将进入营地的路口，有两个箭塔的位置，有左右两条岔路，先走右边到达屋顶能找到木灵04。之后走左边回到稻田区域，走到尽头能看到木灵05。



▲左：木灵05，右：木灵04。

▼木灵05。



进入营地前方能看到红蓝两颗水晶，只要破坏水晶便能击杀巨僧。图示右箭头走到尽头角落能够找到木灵06，而左向下箭头落下能找到木灵07。



▲左：木灵07，右：木灵06。

从下方的山洞找到楼梯爬上去可以回到营地右边的房屋，不要离开房屋，继续上楼来到图示位置，根据箭头指引走到尽头可以收集木灵08。



▲左：木灵08。

收集完之后打开营地左侧的大门继续前进，进入第二个营地后会遇到第二个常暗，常暗门口右边便能看到第三个神社。破坏水晶后解除常暗，跳进水晶下方的洞口，朝有破裂鸟居的方向走可以找到本关的温泉。找到楼梯后回到第三个神社，正前方就是BOSS房间。

BOSS 两面宿傩

推荐道具：毒手里剑

BOSS分为水火两面，其中水面主要为远程攻击，火为近距离攻击，因此火面的攻击机会比较容易把握。水面攻击建议全部用奔跑躲避，火面的攻击则一般为三段，前两段都有可能与水面交换进行变招，但只要BOSS出现火球阴阳术、火面捶地攻击或身体回旋攻击，都是可反击的硬直时机，因此反击机会还是比较多的。进入常暗阶段后BOSS的招式不会有太大变化，但是硬直时机会缩短。

BOSS的红色强力攻击分为冲刺、远距离射击和投技，前摇都比较明显，比较容易抓到妖反时机，但要注意投技最好妖反，不要靠翻滚躲避，因为BOSS投技判定范围大且会持续向前移动。



灭亡的晚钟

木灵：7　温泉：1　常暗：4

穿过木桥后进入城池，大门口背后有一个梯子可以爬上去，可以找到木灵 01。



▲木灵01。

进入塔楼后开启第二个神社，接着前往第二个神社右边的塔楼。按照图示爬楼梯上楼，在二楼房间的角落内可以找到木灵 02。接着继续上楼进入本关的第一个常暗，常暗中除了击杀敌人外，场景中央的钟通过重攻击可以打落，本关共有 6 个钟，这影响到一个奖杯的获取。



▲木灵02。

前往场景中箭靶位置背后的木廊，到达隔壁塔楼的二层，途中别忘记放下梯子。这里为一个岔路口，先走右边下楼梯，在一个弓箭骷髅背后有一面碎裂的墙壁，通过火属性（火枪）攻击油桶破坏墙壁可以收集木灵 03。



▲左：木廊，右：木灵03。

接着回头走左边进入木廊，这里又是一个岔路口。先直走到尽头（小心门口陷阱掉下去）可以踢下梯子开启一个捷径，然后下台阶右侧能看到第二口钟，旁边的隔间还能找到本章的温泉。而下台阶打开对面的木门可以进入本章第二个常暗，同时这里还有第三口钟。



▲左：常暗，直走：常暗与温泉。

清理完毕后回到上图的岔路口，走左边消除第三个常暗和第四口钟。之后顺着螺栓木梯向上移动，根据图示箭头进入屋内会看到地上有个缺口，能看到木灵 04。接着回到图示位置，这次按左边箭头走，继续上螺旋木楼梯进入 BOSS 战。



▲左：BOSS，右：木灵04。

BOSS 前田利家

BOSS 就是普通的枪类人形敌人，会频繁使用突刺类招式（五月雨、回天冲、乱击枪），朝 BOSS 的左侧（玩家的右前方）躲避即可。如果玩家的残心使用熟练，任何武器削精力的招式都可以压制 BOSS，如果招式结束精力还没打空，可以补猛妖形态的妖反攻击或者使用妖怪技。而不擅长残心的玩家建议躲避之后用下段攻击耗血，如被防御应该立马拉开距离，防止被弹反。前田利家使用九十九招式时建议用猿鬼妖怪技跳起或者拉远距离躲避。



击败 BOSS 后用钥匙进入天守可以看到第三个神社。之后的场景为本关最后一个常暗。对岸可以看到第五口钟，而第五口钟正下方最下层是第六口钟。站在图示位置看向中间层，可以发现木灵 05。



▲木灵05与第五口钟。

来到这个场景最下层，敲完钟后，图示箭头直走会看到一只泥墙，背后为木灵 06，而人物面朝方向走到尽头可以看到木灵 07。接着回到最上层，从古笼火的位置上楼梯触发 BOSS 战。



▲直走：木灵06，右：木灵07。

BOSS 柴田胜家

推荐道具：净缠符、毒手里剑

这个 BOSS 绝对是一周目的噩梦，不仅攻高血厚，会频繁使用冲刺攻击，因为体积庞大，所以很难躲避。实际掌握闪避方法后这个 BOSS 异常的简单，但由于血量仍旧太高，所以建议佩戴缠水护符或者缠净护符来加快击杀速度，如果能让 BOSS 中毒也是一个不错的选择。

BOSS 的冲刺攻击分为冲撞上挑下劈、四连冲撞、投技冲撞、红色强力攻击冲撞。建议全程上段架势，与 BOSS 保持中等距离。它在使用了守护灵野猪攻击后大概率会使用红色强力冲撞，妖反即可。而其余三种冲撞攻击，一律朝正前方翻滚，宁早勿晚，熟悉几次节奏后便可以躲避所有的冲撞类攻击，而冲撞类攻击之后都是不错的输出机会。

进入常暗阶段后 BOSS 的武器会附魔火属性，其中冲撞上挑下劈被防御挡住 BOSS 会陷入小硬直，而没被挡住的话则可能会变招为回旋斧。回旋斧建议靠墙防御，因为斧头碰到墙壁便会消失。



双面款待

木灵：7	温泉：1	常暗：2

本关流程很短，任务一开始门边便能看到木灵 01。继续前进，在图示箭塔的位置，右前方门口挂白帘的屋内是本关的温泉，角落内还有木灵 02。



▲温泉与木灵02。

接着穿过一处练兵场后能看到第二个神社，神社旁边与服部半藏对话后会与玩家同行。而神社对面角落内能找到木灵 03。



▲木灵03。

之后打开服部半藏旁边的大门上桥，清理掉桥上所有的敌人才会出现第一个常暗，旁边的尸体可以捡到生锈的钥匙。之后进入战场，与本多忠胜对话后会加入同行。先不要进入兵营击杀敌人，在本多忠胜右边有一个向下的楼梯，下去直走河边废弃的木船旁能找到木灵 04。



▲木灵04。

之后顺着道路前进可以绕过本多忠胜背后的兵营，进入第二个常暗。清理掉常暗后继续向前移动爬上梯子到达图示位置。远处的箭塔和右下角的树边分别是木灵 05 和木灵 06。先去收集箭塔上的木灵，然后从箭塔下面的上坡路上山（有妖鬼把守的路口），在山顶上击败一名外道兵后使用他前方的大炮（还未到达第三个神社前），这样才能下山去收集树边的木灵 06。



▲木灵05和木灵06。



▲大炮。

从刚刚大炮的位置继续上山到达第三个神社。前方为敌人大本营，图示右边墙壁为泥墙，而左边拐进去能看到一具盔甲雕像，破坏雕像可以找到木灵07。



▲左拐尽头木灵07。

BOSS 藤吉郎

BOSS开场会施加BUFF，这个时候对准头部一发弓箭可以直接处决。藤吉郎会在双刀与太刀之间切换，花里胡哨，相比一般人形敌人难缠许多，但AI有严重的漏洞。首先太刀、双刀、大太刀的居合斩释放时他固定会防御然后判定瞬间松开防御受到伤害，玩家完全可以无限居合斩屈死。而不使用"三刀"武器的玩家，可以使用斧头的上段的重攻击（△），他必定防御第一下，挨到第二下，配合御神水同样可以屈死。唯一打乱节奏的是他使用守护灵会弹开玩家，不过无伤大雅。



冲天之魔

木灵：6　　温泉：1　　常暗：3

这一关其实就是前一关的地图反过来走。关卡开始往回走，纸门下面便藏着木灵01。



▲木灵01。

之后下山时会看到巨大的黄色水晶柱，从黄色水晶下方经过会看到第二个神社，需要消灭守门的祸津武士才能使用。顺着箭头走到图示位置可以踢倒一颗枯树，以此来破坏黄色水晶，同时图中左上角的屋顶上可以找到木灵02。

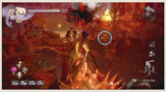


▲木灵02

在收集木灵02位置右边有一颗倒塌的树干，通过可以进入第二个常暗并看到第二个黄色水晶柱，而通过图示圈出来的房屋会碰到一只镰鼬BOSS，同时这里还有第三个黄色水晶柱。之后顺着黄色水晶柱背后的坡道向上移动会来到之前的常暗（第二个黄色水晶柱的位置），站在树干上时可以看到木灵03。



▲镰鼬BOSS。



▶木灵03。

解决掉第二个常暗后，旁边祸津武士背后的门打开后还有一扇门，门左下角藏着木灵04，打开门则是BOSS战。

BOSS 蜂须贺小六

虽然有妖力条，但BOSS基本上都是锁镰的招式。近身攻击会随机出现1~4段，之后硬直时间较长，完全可以等招式出完确定没有后续再上前攻击，其中第三段攻击最容易出现假动作然后接第四下攻击。BOSS没有霸体状态，但受到攻击会大幅度后退，如果能逼到墙角可以猛攻一波。

常暗阶段后BOSS带有霸体，招式增加了镰鼬的妖怪技和一个打不中人的空中红色强力攻击。这个状态依旧是找近距离攻击的硬直期反击。



击败蜂须贺小六后打开对面的门能看到第三个神社。从神社对面的坡道向下移动会看到瘫坐着的无明，到达战场区域后关底BOSS会从远处爬出来。这个场景BOSS会不停的炮轰玩家，利用场景中的木栏可以阻挡。在这个场景中贴着右侧墙壁走，会遇见一名常世中的祸津武士，击败它后可以获得生锈的钥匙，接着打开它背后的门。走到尽头后玩家会来到一个屋顶，从屋顶的洞中跳进去可以看到第四个水晶柱和温泉。

离开温泉房后来到战场的另一侧，继续前进离开战场进入第三个常暗区域，这里会有第五个黄色水晶柱，水晶柱后面是一只马头鬼，马头鬼背后的吊桥是回去的捷径，而吊桥左边还有一颗树干可以到达下面河童的位置。图中圈出的枯树下能找到木灵05。



▲木灵05。

接下来便可以朝BOSS的方向，不断向上前进进入城里，途中会有三个滚石机关，其中第三个滚石会砸碎下面的墙壁，里面有最后一个黄色水晶柱，旁边的角落内还能找到木灵06。

BOSS 大太法师

整个游戏最无聊的BOSS，打碎它的指甲再处决即可。当BOSS把手放进地面时，可以用猛妖反打断。

封魔灵堂

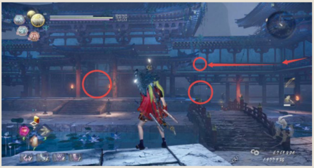
木灵：9　　温泉：1　　常暗：2

从神社出来后顺着坡道一直向上走，第一个岔路口左右两边都会在上面汇合，图示位置能看到下方的木灵01。



▲木灵01。

前往大殿，大殿中央的黄色水晶破坏后可以拿到龙神宝玉，而图示右边圈出来的位置爬楼梯上去，按照箭头指引走到尽头可以看到木灵02。



▲木灵02。

接着推倒树干回到无明的位置，把龙神宝玉放进旁边的雕像里可以降下水位。接着回到上图爬梯子的位置，旁边有一个洞口现在可以落下，到达下图所在位置可以看到木灵03。



▲木灵03。

之后继续从洞口落下进入第一个常暗，击杀常暗主人雪入道后，从旁边梯子爬到最上方，前进到达水下大殿的外侧。顺着坡道往下走会看到第二个黄色水晶，这里是一个岔路口，从右侧坡道上去便能破坏第二个黄色水晶并拿到龙神宝玉。接着从黄色水晶旁边的楼梯落下能看到第二个龙雕像。

水位再次下降后到达水下大殿区域，这里能看到第二个神社。从神社出来后进入六边形塔楼，按照图示箭头移动，在敷次郎的位置可以看到木灵04（在断墙背后）。



▲木灵04。

从旁边的坡道回到六边形塔楼，从塔楼左边的楼梯下楼，视角抬低一点便能看到隔壁的木灵 05，收集时小心头顶掉下来的敌人。



▲木灵05。

接着从这个房间对面的木桥到达远处的双子塔楼，双子塔楼下面能看到第三个龙神雕像。先从双子塔楼右边一层到达二层，击杀塔楼中间的雪入道并破坏水晶拿到龙神宝玉，接着进入双子塔楼左边二层，再到达一层。一层隔壁有泥墙的房间角落可以找到木灵 06。



▲木灵06。

直接从龙神雕像右边往下落，然后上坡回到六边形塔楼的顶层起始位置。直走从前方缺口跳到二层的旋转木桥上，在回身从另一个缺口跳到一层的木桥上进入第二个常暗。解决掉常暗后，图示位置可以找到木灵 07，接着搬动旁边的开关改变旋转木桥的朝向。

▼木灵07。



直接使用道祖神护符回到六边形塔楼顶层。虽然现在可以直接直走进入 BOSS 房，但先左转，从缺口跳到二层的旋转木桥上。木桥一头通往本关的温泉，而另一头根据图示箭头走外面的坡道一直向上到尽头，可以看到木灵 08。接着回到神社，便可以直走进入 BOSS 房。门口留意左手边，能看到木灵 09。



▲木灵08。

BOSS 酒吞童子

推荐道具：灵石

本作最有张力的 BOSS 之一，近身招式多变，但伤害不高，熟练的玩家掌握好躲避近身攻击的时机可以打的有来有回。而不擅长贴身战的玩家也有不少可以攻击的机会。一般近身攻击最多四段，而例如吐火球或者红色强力攻击喷射火焰时，都可以直接跑到 BOSS 背后进行输出，头发四圈甩完后也是个不错的机会。

但场景中有精华出现时会被酒吞的酒葫芦吸收，而出现冒泡泡的特效并被酒吞喝进去后会强制进入常暗，此时酒吞会进入醉酒状态，贴身引诱它出招后会进入倒地处决状态。但醉酒状态有 CD 时间，所以无法通过捏灵石让他一直倒地。



黄金城池

木灵：8　温泉：1　常暗：3

站在神社旁边往庭院内看便能发现木灵 01。



◀木灵01。

之后穿过庭院，调查画有烟烟罗的墙壁触发第一场 BOSS 战。击败之后上楼，往有敌人的方向移动很容易就会到达屋顶区域，这里是第一片常暗区域。打碎黄色水晶后，木灵 02 就在黄色水晶旁边的角落内。之后打开常暗封印的大门回到一楼，开启第二个神社。

第二个神社左侧出门后能看到第二个黄色水晶，而这个大房间的侧间内，图示指引位置可以找到木灵 03。



▲木灵03。

穿过大房间后来到庭院，也是第二片常暗区域。庭院中央水池边上可以看到木灵 04。在牛头马面画像右边能看到木灵 05。而在夜刀神画像台阶右下方有一个路口（图示圈出的位置），进入会有一只泥墙，通过泥墙后下楼会发现本关的温泉，温泉旁边有木灵 06。



▲温泉与木灵06。

无论击杀牛头马面还是夜刀神，上楼梯后都会到达二层，第三个神社的位置。神社后面是火车的壁画，在台阶右下方能找到木灵 07，需要消灭所有敌人才能看到。



▲木灵07。

火车之后上楼梯能看到最后一个常暗区域，打碎水晶后面便是 BOSS 战，而右边的小房间内可以找到木灵 08。

BOSS 长壁姬

考验输出的一关，打法没有什么技巧可言，破坏四根触手后便可以对主眼球造成伤害。伤害足够的话可以在两回合击败，不足则要三回合，不过三回合玩家只需要击破两根触手。



醍醐赏樱

木灵：8	温泉：1	常暗：1

关卡开始后，背后的樱花树下便能找到木灵 01。在第一次遇见敌人的场景，角落内粗壮的樱花树下可以找到木灵 02。



▲木灵02。

进入室内后没有什么可收集的内容，在出口处会有第一名七本枪，本关内七名七本枪都会在地图上以大颗红点显示出来（无需感应敌人），对战时会有对话。到达庭院后贴着右侧墙壁移动，在打开捷径木门的位置右转 90 度，图示圈出来的位置可以看到木灵 03。



▲木灵03。

接着贴着右侧墙壁移动，先会看到一扇上锁的门，接着会看到一个在常世中的祸津武士，旁边尸体上可以拿到三宝院的钥匙，来打开那扇上锁的门。出门之后会看到无明，与她对话后会同行。前方会看到第二名七本枪，

破坏中央的灵石后地形会发生改变。之后一直向上攀爬，直到看到第二个神社。

前方会看到一只牛头鬼，牛头鬼右边有一个向上的藤蔓坡道，可以到达建筑物二层并击杀第三名七本枪。接着跳到一楼击杀第四名七本枪，房屋另一边出口是第三个神社，而房屋侧边可以找到木灵 04。



▲木灵04。

从神社左边的藤蔓向上移动会看到第二个可破坏的灵石，地形再次改变后会来到一片广场。这里可以击杀第五、六名七本枪，图示位置可以找到木灵 05。



▲木灵05。

前方没有岔路，一直到达图示位置，正前方房屋内会有一只猿鬼，而同样是侧边可以找到木灵 06。



▲木灵06。

继续上坡进入本关唯一的常暗，敲碎灵石后地形最后一次改变。先不要回到神社处，而是一直按原路往回走，在尽头玩家会看到木灵 07。直接用道祖神护符回到神社，在之前收集木灵 04 的位置，现在可以找到本关的温泉。在前往 BOSS 的路上，玩家会遇见最后一名七本枪，而这个场景的樱花树下能找到木灵 08。

BOSS 藤吉郎

虽然 AI 比之前的人类藤吉郎高了不少，但是套路还是太过明显，并且很容易中毒。非常暗状态下玩家可以积极去进攻，只要抢攻命中那么可以打两下，第三下会被防御。如果引诱他出招，他最多只会砍四刀，唯一要小心的就是 BOSS 的居合斩之后还会接两刀，而且伤害极高。

常暗状态下会先进入火形态。火形态时 BOSS 为霸体状态，所以不要抢攻，而是保持中距离，等待 BOSS 释放两轮地波(左右闪避)后，在后续火球出现的时候向前翻滚攻击 BOSS。切换成雷形态后则没有霸体，可以和非常暗阶段一样抢攻两段。由于攻击机会较多，人形敌人血量又较低，难度不高。



BOSS 果心居士

更加套路化的 BOSS。当 BOSS 使用近身四连、投技、空中落下砸地后都是进攻的机会，其余招式则专心躲避即可，推荐用蓄力形的招式快速削减血量。唯一需要注意的是对于 BOSS 妖力槽的控制。因为在血量低于一半时，BOSS 在常暗会召唤出大量的分身，玩家基本没有进攻的机会，只能专心躲避，所以最好再接近半血时打进常暗状态，然后再常暗快结束时让他召唤分身，这样分身能更快的消失。

击败一次后 BOSS 还会再复活一次，不过没有什么变化，生命值反而还降低了。



碧眼武士

BOSS 威廉

开局可以用弓箭直接打趴威廉，然后上前处决。没有太过明显的弱点，等威廉出招之后压制削减精力是比较快速的打法。好在威廉也没有什么赖招，血量削减 3/4 便会强制结束本关。

映于眼眸

温泉：1　　常暗：3

本关的流程非常简单，其实就是之前封魔灵堂，前往双子塔楼的那条路。只不过双子塔楼上面的黄色水晶现在有一条新的路，而一路上坡便是最终BOSS。但是要清理常暗的话，先要跳到一层，启动开关。第一个常暗位于六边形塔楼一层，第二个位于六边形塔楼外沿的平台上，温泉则还在原来的位置（二层）。最后一个常暗位于双子塔楼中央的必经之路上。

BOSS 大岳丸

BOSS一共有四个形态。开始为迅、幻、猛三种妖怪形态交替变换。其中迅最为棘手，因为出招速度很快，而玩家追击时它又会拉远距离。尽可能的削减他的妖力，打进常暗状态后会有藤吉郎的守护灵来援助，加快他切换形态的速度。幻形态的攻击只要往正前方闪避，尽可能的绕到它身后输出。猛形态则非常简单，没有值得一提的内容。血量过半后BOSS会进入第二阶段，这时他会在冰火雷三种武器中切换，每种武器各有三招。但BOSS本身的攻击欲望并不强烈，玩家完全可以上前输出，待BOSS行动后再躲避。需要注意的有BOSS的投技，伤害极高；冰武器的冰锥，无法防御只能躲避；红色强力招式将旋转剑丢出，削精极高，最好向先前闪避靠近BOSS。



DLC1-平息狂风的笛声

木灵：10　　大弓：3　　歌牌：1　　温泉：1

开场下坡会在海滩边看到一片沉船残骸，在右侧尽头能看到一个还未放下梯子的捷径。顺着海岸线移动，推倒桅杆到沉船残骸上，绕一个圈到达之前需要放下捷径梯子的位置，打开捷径后下去可以收集到木灵01，而旁边可以到达下一个场景。



在下一艘着火的大船上能看到一名NPC，对话获得大弓火矢01，之后使用他背后的大弓射出火矢。下到船舱下层继续前进，在第一次看到妖蟹的木船上，图示位置能找到木灵02。



之后有左右两条岔路，先走右边，能看到下一艘船中央插着第二根大弓火矢02。回到木灵02的位置走左边，注意右前方有一个船舱可以进去，进入船舱上楼到达夹板，这里能找到第二个发射大弓火矢的位置。之后继续前进，前方会看到第二个神社，到达神社前的最后一艘沉船左侧会看到木灵03。



▲左：木灵03，右上：发射火矢的位置。

离开神社后会看到红色围栏的军帐，在入口处一块岩石旁边能看到木灵04。军帐中央可以获得本关的歌牌壹，穿过军营后左侧继续回到木船场景，推倒桅杆后是回到神社的捷径，而走右侧能看到本关的温泉，正前方的大门（右上角雷达指引的位置）打开为本关的第一场BOSS战，大门前右侧能找到木灵05。



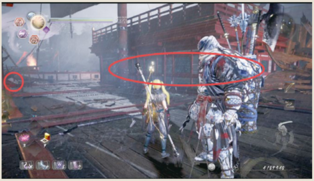
BOSS 弁庆

作为关中的BOSS战并没有什么难缠的机制，而且不会进入常暗二阶段或者释放常世，因此它的妖力槽不会自我恢复。它会使用各种武器对玩

家发起攻击，根据武器的不同招式也会不同，每次招式结束都会停止出招一段时间，此时可以打一整套连招。唯一需要注意是它拿武器敲击地面，如果是单武器那么之后不会有行动，但如果是双武器敲击，那么之后会有很长一串连招，所以看到捶地时最好直接原地防御，防止被震倒后被压起身。胜利之后它会随玩家同行并开启新的道路。



击败 BOSS 后会看到下一个神社，在神社右边的屏风背后可以找到木灵 06。进入白色的木船一路前进会到达第一个常暗中，击败了常暗主人后可以获得大弓火矢 03，发射的位置就在这个房间外面。图示位置左侧为木灵 07。



▲左：木灵07，中：常暗主人的房间，对面是火矢的发射位置。

回到木灵 07 的位置下坡到达船舱下方，其中一个房间会看到一面破裂的木板墙壁，可以用爆炸类的武器或道具破坏掉，对面房间里面可以找到木灵 08，如果没有爆炸类道具，在旁边的尸体上便可以捡到焙烙弹。



离开船舱后回到岸上，正前方的大门打开弁庆便会离开，房间角落内可以看到木灵 09，图示正前方打开门是回到神社的捷径，走左边则是正路。



穿过这个室内场景后会有左和前两个出口，左侧出去来到院子，前方出去则是穿过一个中廊到达本关的第二个常暗，击败常暗主人后可以在这里解锁神社。之后下楼梯离开室内，在楼梯旁边能看到木灵 10，而正前方便是本关的关底 BOSS。同时之前常暗的房间和院子内都还可以找到大弓火矢，本关大弓火矢的数量为五只。

BOSS 海入道

这个 BOSS 和一代的海坊主很像，但打法其实并不太相同，BOSS 本身的机制其实非常简单，只要打空妖力槽，BOSS 便会在海水中和地面上两种形态互相转换，因此只要用足够高的削精招式让它频繁地切换阶段，它便不会有太多机会来攻击玩家。其中在地面上形态威胁更大，所以可以考虑在海水中时不用削精而用伤害高的招式打伤害，以此来减少切换形态的次数。另外该 BOSS 并不吃火属性，反而会因此降低削精的速度，建议用净属性武器。

最恶心的地方在于除了 BOSS 本体外场地内还会有两只小妖蟹干扰玩家，建议带上夜刀神的妖怪技，当妖蟹和 BOSS 靠近时释放来击杀妖蟹，同时也能削减 BOSS 的妖力槽。



DLC1-暗影蠢动的鞍马

木灵：6	温泉：1	歌牌：1

本关的地图构造比较简单，一路顺着山坡向上移动。当到达图示场景时，穿过右手边的房屋可以找到木灵 01。



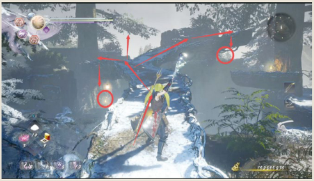
之后下一段楼梯为岔路口，左侧大门打开是回到神社的捷径，走右边会看到一个巨大的石制鸟居，场地内还会有很多妖果树。按照图示箭头上楼梯，可以看到木灵 02。



继续顺着山坡向上移动，路上的积雪会逐渐增多，之后打开一扇大门后到达第一个常暗。击败常暗主人后解锁新的神社，神社右边有个老虎雕像，老虎雕像的右边能看到木灵 03。穿过神社后面的建筑物会来到深山中，在走上由树枝搭建的道路后，第一个向右拐角处向上移动再从尽头处落下即可收集到木灵 04，木灵的旁边还有一个红色刀冢。



回到之前收集木灵 04 的拐角处（图示位置），这里除了右拐尽头落下可以收集到木灵 04 外，走左边落下可以收集到木灵 05，而走左边不落下，进入前方的木屋可以找到本关的歌牌，木屋门口（不是开启捷径的方向）下扶梯还能找到本关的温泉。



接着从树枝道路上跳下落到最下方，这个场景中可以找到一个扶梯，扶梯旁边能看到木灵 06，如图所示，正前方还能看到本关最后一个神社。前方瀑布处迎战本关的 BOSS。



BOSS 夜枭

前作的老 BOSS，在前作本身实力就不强劲，在系统更丰富的《仁王 2》中更是被死死摁住。攻击它的灵力胸腔可以大幅削减妖力槽并让它陷入硬直状态，水属性攻击可以打出很强的克制效果。



DLC1-妖人相克的尽头

木灵：9	歌牌：1	温泉：1

直接穿过第一个场景中的寺庙，到达大山内的洞穴中，这里会看到大量的灵石矿脉。贴着右侧墙壁移动，在第一个落下点，正前方可以看到木灵，但这个木灵此时还无法收集。先直接到达最下方，然后从下往上收集。最下方会遇见新的敌人肉瘤怪，这里会有两扇木门和一个扶梯让玩家回到木架上，通过翻滚破坏扶梯右侧的灵石矿可以看到木灵 01。



之后上扶梯开始向上移动，会遇见本关第二个神社，之后按照图示方法收集到之前遇见但无法收集的木灵 02。



使用道具回到神社或者直接落到下方再次爬一次扶梯，注意扶梯到达第二个神社这段路上有一条岔路，这条下坡的岔路会通往这个场景另一个区域。这里除了能开启之前无法打开的其中一扇木门外，图示位置还能看

见一面泥墙妖，里面击败祸津武士后可以拿到温泉房间的钥匙。之后拿钥匙前往另一扇还未打开的木门找到本关的温泉。



回到之前打泥墙妖的位置，这个场景内还有一个暂时无法消除的常暗，角落内可以找到木灵 03。然后找到木灵背后向上的木架，向上移动，在军帐中找到常暗主人并击杀。军帐门口的木门打开是回到神社的捷径。之后从军帐内的洞窟离开这个场景，刚到达小溪处时，右手边角落内能看到木灵 04。

顺着小溪逆流而上，穿过一面破墙后即可看到本关第三个神社。从神社出来，接下来一段还挺容易迷路的，但关卡的构造是十分简单。离开神社首先会看到左手边有一颗倒塌的树干拦住的去路，因此需要走右手边逆时针绕一个圈到达被树干阻挡的方向。右手边图示位置，在建筑物旁边的弄堂中打碎木箱，可以看到木灵 05。



逆时针到达树干的另一侧后，打开门会看到与妖怪交战的源义经，之后与源义经同行组队，接着穿过菩萨庙会看到下一个神社。进入竹林区域，注意黄色的竹子可以通过攻击砍断，在看到被花瓣缠绕的巨大树干时，左转打碎竹子，可以找到木灵 06。



之后爬上被花瓣缠绕的巨大树干，在树枝上可以看到木灵 07。继续移动穿过木桥后踢落梯子能开启回到神社的捷径。



穿过木桥后右转，注意图示位置有一片可以破坏的竹子，砍断后即可看到木灵 08。之后在紫色花圃中会遇见马头鬼，击败它后在旁边的尸体上能找到本关的歌牌。



前方开启本关最后一个神社，下山坡的过程中，注意左手边的一颗树下可以找到最后的木灵 09，之后便是本关的 BOSS 战。

BOSS 源义经

源义经攻击频率不高，每次攻击间隔都有时间上前打一招武技，但血量和妖力槽相比之前的 BOSS 都有显著增多，由于免疫水火雷三种属性，玩家很难让其进入混沌，这也使得空精的时间很短，难以压制让他进入倒地硬直状态。不过在常暗状态时，他大概率会落在场景中的栏杆上，此时用高打点攻击或者猛妖反攻击可以大幅度削减他的妖力槽，可以很快让其结束常暗状态并倒地。因此整体打法基本就是先在正常状态下削减妖力让他快速进入常暗，然后再等他上栏杆，快速解除常暗状态处决。



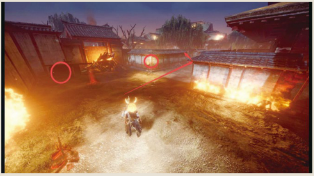
DLC2-火中凉音

木灵：2

DLC2 第一关流程很短，收集也只有两个木灵。关卡一开始，直走穿过火焰屏障后右拐走到尽头，木灵 01 藏在倒塌的推车下方。



站在木灵 01 的位置右拐，如图所示按照箭头从破裂的墙壁走进院子，角落内可以看到木灵 02。收集完之后顺着道路继续前进，左侧背后有常暗的木门打开便是 BOSS 战，右前方一扇单向木门打开后是捷径。



▲左圈：木灵01，右圈：墙壁背后是木灵02。

BOSS 源赖光

源赖光会使用楚叶矢和太刀两把武器，除了都拥有太刀的常规招式外，两把武器还分别拥有自己的特殊能力。就难度来说，当 BOSS 使用楚叶矢时难度较低，太刀威胁度较高。好在只需要削减 60% 的生命值，这场战斗便会强制结束。



●楚叶矢的特殊能力是会使用净属性的远程攻击，不过攻击距离、速度都较差，回避起来比较轻松。这个阶段 BOSS 的攻击欲望较低，伤害也不高，推荐压制精力的打法多追击，尽可能多地削减血量。

不过楚叶矢状态下源赖光可能会进入九十九状态，所有近战攻击都会附带剑气。建议是在变身的时候用弓箭爆头，直接解除这个阶段。

●使用太刀时招式伤害极高，尤其要注意她收刀时朝我方冲过来，距离够近后会随机出现拔刀、小时夜雨、周身次元斩等招式，另一个要注意的便是她的拔刀投技。这些招式由于追踪性很强，但距离较短，建议直接朝后方奔跑逃离。

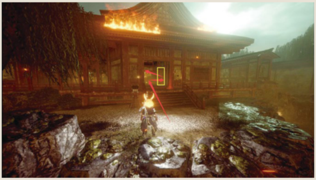
●除了近战招式外，源赖光也会使用魂核召唤“宝可梦”攻击，不过她的三只“宝可梦”基本都无法对我方造成威胁，反而是召唤时她会无法行动，是追击的绝佳时机。



DLC2-妖巢大门

木灵：9　　温泉：1

经过神社后前方是一处庭院，庭院中间的河道已经干涸，目标是这个场景右前方的建筑物，顺时针穿过木桥并直接穿过火焰屏障即可来到如图所示的位置。注意建筑物右侧墙壁有一扇木门可以打开，打开后左手边能看到木灵 01。



▲按照箭头指引找到木灵。

之后玩家需要穿过这片建筑物内的常暗区域，常暗主人是 DLC 新敌人夜叉，延迟刀加水属性的特点让其显得非常棘手，不过它的妖力槽较短，建议多用削精力的妖怪技让其进入硬直一套带走。

穿过中庭后进入下一间建筑物内，顺时针移动穿过火焰屏障离开建筑物，此处右前方是一个上坡（正路），左边能看到破碎的墙壁，穿过火焰屏障可以在室内右手边角落内找到木灵 02。图中右下角方向木门打开是捷径。



上坡到达下一个场景，这个场景左侧有一条干涸的河床，河床尽头可以看到木灵 03。



▲木灵03。

从扶梯爬上来，顺着这条道路走到尽头，左拐上坡可以看到下一个神社，而右拐角落内可以找到木灵 04。



▲左：神社，右：木灵04。

开启神社后，如图所示前方建筑中央可以找到木灵 05。



▲木灵05。

之后会进入一片常暗，这个常暗的敌人配置比较棘手，没有信心处理的话建议略过。进入常暗后只要逆时针上坡，打开木门即可开启捷径，之后从坡道旁边的井口跳进地下。



地下没有岔路，不过在有天窗，如图所示的位置能看到一面泥墙妖，穿过泥墙妖可以找到木灵 06。

从地下出来后，穿过右前方被烈火燃烧的建筑物会进入到常暗中，而其中的岔路穿过火焰屏障可以找到木灵 07。



▲左：常暗，右：木灵07。

从收集木灵 07 的位置直接落下，顺着道路前进便可以看到本关的温泉。之后打开木门回到常暗，常暗主人位于神社正上方，同时木灵 08 也在神社上方的外屋檐处。

从神社旁边台阶下去直走便会到达 BOSS 的房间，而下台阶右拐到角落内可以看到木灵 09。



▲大道：BOSS房间，右边角落：木灵09。

BOSS 土蜘蛛

土蜘蛛的攻击模式其实和《忍者龙剑传 2》中如出一辙，当然不能像动作游戏那样随便打出硬直，也使得这个 BOSS 在《仁王 2》中尤为棘手，好在两个阶段之间没有什么太大的不同。但如果是使用短手打近身的武器而言，BOSS 的转向能力很差可以很轻松绕后，而且攻击中不少招式贴身其实没有攻击判定。



DLC2-大内里地狱变

木灵：8　　护摩之火：5　　温泉：1

关卡开场不要顺着图示左箭头的道路与 NPC 会和，而是前往图示右便圈出的树下，找到木灵 01。



▲左：正路，右边树下：木灵01。

点亮神社后前方场景图示左侧树下可以找到木灵 02。

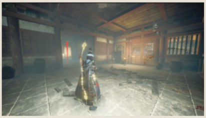


▲木灵02。

穿过这个场景下坡会看到被五彩帷幕包围的庭楼，中央便是第一个护摩之火。



▲护摩之火01



穿过这个场景上坡进入室内，前方单向门背后是常暗，如图所示，木灵 03 位于人物正上方二层的阳台，从图示左边的扶梯上去即可收集。

◀木灵03。

回到一楼从走廊的缺口进入常暗中央，这里可以看到神社，不过需要消灭常暗主人才可以开启。站在场景中央，根据图示箭头上坡到达二楼，即可开启第二个护摩之火。



▲护摩之火02

从护摩之火下方的门离开这个场景，绕一个圈即可到达神社旁边门的背后开启捷径。之后顺着捷径正前方上坡，前面便是 BOSS 房间。在房间门口右侧木箱背后可以找到木灵 04。



▲木灵04。

BOSS 白虎

作为前作的 BOSS，白虎虽然加了一些新招式，但整体难度在《仁王 2》中较低。唯一需要注意的就是 BOSS 两种回旋招式，判定段数多，一旦全中很容易被秒杀。另外当 BOSS 使用一个空中回旋拉开距离时会摆出收招的假动作，必定会再往前突刺一次，需要小心。



进入血池场景后点亮神社，从神社右边的断桥处往下跳两次台阶即可看到木灵 05。



▲木灵05。

穿过血池后开启木门进入室内，这里会有第二个常暗。在常暗门口和常暗场景角落内可以分别看到第三个和第四个护摩之火。



▲护摩之火34

在这个常暗场景右侧下楼梯，下完楼梯后不要开启前方的木门直接右转，可以看到木灵 06。



▲木灵06。

回到常暗场景，打开正前方的木门进入正路，右前方打开木门可以开启捷径，而一直贴着左侧墙壁移动会看到一个回到常暗场景上方的入口，如图所示。右前方箭头指着的位置便是木灵 07。

▶左：回到常暗场景上方 右：木灵07。



顺着坡道向上移动会看到一栋建筑物，途中右侧墙壁可以发现一只泥墙妖，背后是本关的温泉。建筑物门口悬崖边推到木杆可以开启捷径。



▲左：捷径，右：正路，黄色方框：泥墙妖。

回到建筑物门口，不进室内，从建筑物左侧上坡到达二楼即可看到最后一个护摩之火。建筑物中央是一只夜枭，击败后打开门可以看到最后一个神社，右手边角落内便可以看到木灵 08。



▲木灵08。

BOSS 芦屋道满

因为是 BOSS 二连战，所以第一场对付芦屋道满不算困难，就只是一个阴阳术师而已。芦屋道满防御频率较高，近距离用中上段不停地压制精力即可快速击杀。



BOSS 黄泉雷神

第二场 BOSS 战也并不困难，几乎没有什么近距离战斗和追踪能力，招式都是弹幕类型，注意地上的提示来躲避招式。建议学习阴阳术中的禁雷符来免疫麻烦的雷 DEBUFF。

DLC2-如来神掌

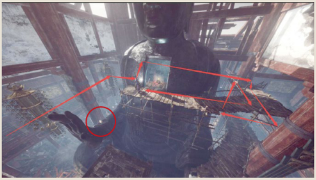
木灵：6　　温泉：1

从高台落下进入第一个常暗，如图所示，右手边角落内可以找到木灵01。



▲木灵01。

进入大佛寺庙一层后，调查提灯铜像可以开启墙壁暗墙，穿过第一面暗墙后破坏左手边的木箱找到木灵 02。之后上二楼，无论是从二楼右手边的走廊离开，还是顺着二楼通过屋檐清理掉第二个常暗，都可以爬到大佛的胸口。如图所示是走二楼屋檐的路线，在大佛的右手臂上可以看到木灵03。



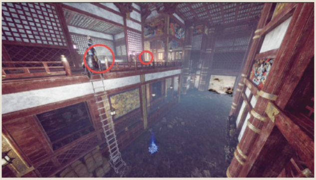
▲木灵03。

从大佛的胸口跳进地下，击败守门的夜叉后开启第二个神社。下一个房间有一尊千手观音像，佛像背后藏着木灵 04。



▲木灵04。

调查铜像开启下一面墙壁，下楼梯后会看到一个扶梯，爬上去开启墙壁可以看到本关的温泉，温泉房间隔壁的角落内可以找到木灵 05。



▲左：温泉，右：木灵05。

进入最后一个常暗房间，如图所示，在前往 BOSS 房间扶梯旁边下方能找到本关最后一个木灵 06。



▲下：木灵06，上：BOSS，右：捷径。

BOSS 大蛤蟆

同样是前作的 BOSS，做了部分的简化，近战招式基本只有挥刀二连加突刺，小概率追加一次跳砸，还是以绕背为主。远程方面新增了三种属性的忍术，释放前会结印，提前拉开距离即可。

DLC2-龙之一族

BOSS 隼迸

由于场地和敌方红色攻击的原因，比前作中的忍龙任务更加过分。常规近战招式威胁较大的主要是飞燕，如果是近身连招那么和《忍龙》一样，隼迸打完一套后必定会进入短暂的可被连招状态，此时是攻击的好时机。

在忍术方面，隼迸会使用《忍龙》中代表性的三个忍术。其中火球和暗球建议看准时机直接朝前闪避穿过去便可以打一套连招。风刃按住防御，待攻击判定一次后立马朝前闪避拉近距离追击。



这个任务最麻烦的在于，隼迸跃起时并不一定会使用飞燕，而是小概率会落地吸魂发动红色强力攻击，很难来得及反应躲避或妖反，命中基本直接阵亡，容错率极低。当然如果能在隼迸跃起时造成伤害，他也会直接落地进入可被处决状态。

成就奖杯

奖杯综述

奖杯总数	82	铜杯	74	银杯	5	金杯	2	白金	1

白金难度	5/10
白金所需时间	100小时+
在线奖杯	无
最少通关次数	3
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

奖杯基本与前作相同，主要难点在于三周目内所有任务都必须完成（除了蓝色配信任务），剩下的便是全收集和刷武器熟练度。如果有玩家联机协助的话，任务全清时间会大大缩短。

本篇奖杯

仁王（白金）
解锁条件 取得所有奖杯

古今无双的武士（金杯）
解锁条件 完成所有任务（难度不拘，不含修行任务）
获得方法 在任务“半妖包青天”中，玩家需要分别走一次两名NPC的路线，这样才会在主线任务“覆水”与柴田胜家同行，完成任务后才能解锁他们在中阴之间的对话并解锁支线任务。

武士的起点（铜杯）
解锁条件 达成等级10

一介武士（铜杯）
解锁条件 达成等级100

梦的开始（铜杯）
解锁条件 与藤吉郎成为搭档

霹雳功名（铜杯）
解锁条件 讨伐今川义元，晋升为武士

秀吉之名（铜杯）
解锁条件 以与藤吉郎两人合一的名字自称

分歧（铜杯）
解锁条件 与藤吉郎分道扬镳

梦的代价（铜杯）
解锁条件 打倒藤吉郎

母与子（铜杯）
解锁条件 于中阴之间与母亲重逢





宿命（铜杯）
解锁条件 达成了最后的宿命

梦中之梦（金杯）
解锁条件 目送自中阴之间启程的藤吉郎

妖怪武器的心（铜杯）
解锁条件 听取妖怪武器第5阶段的思念
获得方法 用一把妖属性的武器直到跳杯。

穷极刀者（铜杯）
解锁条件 学会刀的奥义技能
获得方法 玩家需要把武器的熟练度提升至12万以上才能在修行场中解锁这个武器的奥义任务，完成奥义任务即可学习武器奥义。武器熟练度与使用武器打出的伤害有关，且随着周目的提升，熟练度的获取效率会成倍提升。如果想要快速提升，可以选择高周目的任务冲天之魔，通过打碎大太法师的手臂赚取伤害。

穷极双刀者（铜杯）
解锁条件 学会双刀的奥义技能

穷极枪者（铜杯）
解锁条件 学会枪的奥义技能

穷极斧者（铜杯）
解锁条件 学会斧的奥义技能

穷极锁镰者（铜杯）
解锁条件 学会锁镰的奥义技能

穷极大太刀者（铜杯）
解锁条件 学会大太刀的奥义技能

穷极旋棍者（铜杯）
解锁条件 学会旋棍的奥义技能

穷极手斧者（铜杯）
解锁条件 学会手斧的奥义技能

穷极薙刀镰者（铜杯）
解锁条件 学会薙刀镰的奥义技能

穷极忍术者（铜杯）
解锁条件 学会忍术的奥义技能。
获得方法 忍术与阴阳术的熟练度只要在任务中多多使用即可，有许多不错的加BUFF忍术阴阳术，这些都会提升熟练度。

穷极阴阳术者（铜杯）
解锁条件 学会阴阳术的奥义技能

特技（铜杯）
解锁条件 以特技·猛、特技·迅、特技·幻成功对抗大招各5次

合魂（铜杯）
解锁条件 进行合魂

遇见全新名器（铜杯）
解锁条件 进行锻造

改造（铜杯）
解锁条件 进行改造

风雅人士（铜杯）
解锁条件 鉴定茶器50次

亲近书法者（铜杯）
解锁条件 于庵堂内设置书法挂轴

木灵的跳蚤市场（铜杯）
解锁条件 使用木灵的跳蚤市场

同行者（铜杯）
解锁条件 利用常世同行或与可共斗的NPC一同完成任务共10次。（不含义刃冢）
获得方法 与NPC合作的任务也会被计数。

义刃冢（铜杯）
解锁条件 通过义刃冢召唤助人10次

行于黄昏之时者（铜杯）
解锁条件 首次完成逢魔之刻任务

温泉疗愈（铜杯）
解锁条件 首次泡温泉



温泉爱好家（银杯）
解锁条件 泡过所有温泉

击退妖怪的专家（铜杯）
解锁条件 打倒所有种类的妖怪
获得方法 需要注意泥墙妖也属于一种怪物，不包含DLC内的敌人。

引导木灵者（银杯）
解锁条件 回收所有木灵

守护者们（铜杯）
解锁条件 获得所有守护灵

魑魅（铜杯）
解锁条件 首次与魑魅进行交换
获得方法 遇到紫色的魑魅后，只要随便丢一个物品即可与其交换。

魂核（铜杯）
解锁条件 首次获得魂核

木灵的魂核（铜杯）
解锁条件 获得木灵的魂核
获得方法 用魂核与魑魅交换，一定概率可以获得木灵的魂核。

统率魂核者（银杯）
解锁条件 获得所有魂核。
获得方法 较容易遗漏的魂核有：鬼火（火）；河童；泥墙妖（需击杀）；貉；木灵；善摞（消失后掉落）；鬼火（水）；鬼火（雷），无需DLC怪物的魂核。

并魂（铜杯）
解锁条件 任一魂核达到阶级9

旅人（铜杯）
解锁条件 发现10个地图上的隐藏道具
获得方法 在选择关卡的界面，随意移动光标，当光标变成红色时调查即可发现隐藏道具。



不容常暗者（银杯）
解锁条件 消弭了主线任务中的所有常暗

牛头马头（铜杯）
解锁条件 于单一任务内打倒牛头鬼・马头鬼

粪球真传（铜杯）
解锁条件 受到爱粪的龙之丞喜爱。
获得方法 在笼中之翼任务中玩家可以找到这名NPC，击杀场景内的铁鼠可以获得粪球，概率较低。需要30个粪球即可获得奖杯，不着急打完多周目的全关卡后可以累积不少粪球。

秘藏的思念（铜杯）
解锁条件 于主线任务“燃焰未捷”触碰了所有薄冰蝶

净化一扫（铜杯）
解锁条件 于主线任务“冲天之魔”破坏了所有精华楔柱

白蛇信仰（铜杯）
解锁条件 于主线任务“蝮蛇神域”不破坏白蛇像并击破头目

一骑当千（银杯）
解锁条件 于主线任务“醍醐赏樱”打倒七本枪全员

非我敌手（铜杯）
解锁条件 于主线任务“于撤退战等待之人”击退道路中所有祟枭。
获得方法 在流程中使用远程武器射击祟枭的眼睛让其飞走，高周目武器在低周目任务中很容易就可以完成。

果敢（铜杯）
解锁条件 于主线任务“樱祸村”击破牛头鬼

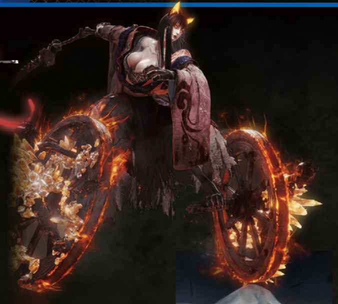
策士（铜杯）
解锁条件 于主线任务“渗入的覆水”让牛鬼直击水门
获得方法 站在场景中有水门的位置，等待牛鬼使用冲撞招式。

万钟之音（铜杯）
解锁条件 于主线任务“灭亡的晚钟”敲响北庄城内所有的钟



资讯汇聚
聚焦国行
特别企划
奖杯珍藏
深度特攻 WALKTHROUGH

DLC1奖杯



相同的光芒
解锁条件 完成“平息狂风的笛声”

寄予的斗志
解锁条件 完成“妖人相克的尽头”

消灭夜枭
解锁条件 完成“暗影蠢动的鞍马”

源平合战的武士
解锁条件 完成“牛若战记”的所有任务。（难度不限，不含修行任务、逢魔任务）

源平合战的修罗
解锁条件 完成“牛若战记”修罗的梦路所有任务。（不含修行任务、逢魔任务）

源平合战的引导者
解锁条件 回收“牛若战记”的所有木灵



穷极机关棍者
解锁条件 学会机关棍的奥义技能

歌人的足迹
解锁条件 收集所有“西行的歌牌”

秘汤爱好家
解锁条件 泡过“牛若战记”的所有温泉

射穿天际的大箭
解锁条件 使用过所有设置于“平息狂风的笛声”中的大弓

不应存在的光辉
解锁条件 破坏150个“妖人相克的尽头”金山地区中可破坏的黄金精华

击落天狗
解锁条件 于“妖人相克的尽头”中击落跳上桥边栏杆的义经
获得方法 获得方法：在源义经站在栏杆时造成一定伤害便会落下，用猛妖反轻松达成。

不畏百鬼夜行者
解锁条件 完成绘卷任务10次



DLC2奖杯

鬼凰相搏
解锁条件 完成“火中凉音”

守护京都的仁王
解锁条件 完成“妖巢大门”

责无旁贷
解锁条件 完成“大内里地狱变”

平安京的武士
解锁条件 完成“平安京讨魔传”的所有任务

平安京的修罗
解锁条件 完成“平安京讨魔传”修罗梦路的所有任务

平安京的引导者
解锁条件 回收“平安京讨魔传”的所有木灵

穷极手甲者
解锁条件 学会手甲的奥义技能

照亮大内里的火焰
解锁条件 于“大内里地狱变”点燃所有护摩之火

名汤访问者
解锁条件 泡过“平安京讨魔传”的所有温泉

得超忍认可者
解锁条件 完成“龙之一族”

土蜘蛛灭却
解锁条件 装备一个以上具有组合效果“龙之忍者”的装备，并打倒土蜘蛛

帘内的光芒
解锁条件 从胧车的车篷出现精华结晶达10次以上。
获得方法 此奖杯需要破坏三次胧车的部位，包括发光的角、发光的嘴巴和红色强力攻击踢出来的腿。简单来说只要妖反它三次即可。

挑战难行者
解锁条件 难行石达成度100%





同步发售并同步更新的《创之轨迹》在发售前后都引起了不小的话题性，这部作品也是 Falcom 为帝国篇和克洛斯贝尔篇准备的收官之作，虽然画面因为是使用《闪轨 3》《闪轨 4》的同套引擎所以看不出太大的变化，不过首次尝试在“《轨迹》系列”过场演出里使用动作捕捉技术后也让人眼前一亮。主线剧情采用三线叙事的形式来讲述发生在同一时间段里不同地点的故事，取消羁绊系统、大幅度缩减的支线数量也让近几年来愈加臃肿的剧情体验得到提升，除了罗伊德和黎恩之外的新主角表现也在各种意义上成为玩家们在游戏通关前后的话题焦点，也算是 Falcom 的“计划通”吧。

注意：本攻略内容有剧情相关剧透，阅读时请注意。

文编 秋沙雨 美编 Juxi

PS4

英雄传说 创之轨迹		Falcom	
英雄传说 创之轨迹		角色扮演	中文版
2020年8月27日	本地1人	无对应周边	
售价为460港币			

©2020 Nihon Falcom Corporation. All rights reserved. Licensed to and published by Clouded Leopard Entertainment Inc.

系统详解

操作指南

探索

※ 野外探索时部分键位可以在菜单的“SYSTEM”→“OPTIONS”→“操作设定”里进行更改。

按键	功能
左摇杆	移动
右摇杆	转换视角
○	对话 / 调查 / 攻击
×	移动时长按的话变成行走 / 取消，长按为加速对话
△	打开菜单
□	开启移动选单
L1	切换队首角色 / 长按为加速对话
L2+○	道具选单
L2+□	魔法选单
L2+△	任务选单
L2+×	（诺尔德高原限定）骑马

按键	功能
L3	重置视角
R1	加速跑 / 开启或者关闭自动对话
R2	冲锋攻击 /VM 对战
R3	拉近 / 拉远视角
方向键↑	打开地图语音履历和对话回顾
方向键↓	打开地图页面
方向键→	打开交错故事系统
方向键←	打开队伍列表
OPTIONS	存档菜单 / 跳过剧情
按下触控板右侧	打开手册（查看各种笔记）
按下触控板左侧	开启 / 关闭高速略过模式

战斗

键位	功能
按键	功能
左摇杆	选择
右摇杆	转换视角
○	通常攻击 / 确定
×	移动 / 取消
△	战技列表
□	魔法列表 /（光标移动到敌人身上时）查看敌人信息
L1	更换战术连结对象
L2	查看简易信息
L3	（操作悠娜或者克洛）切换模式

键位	功能
R1+ 方向键	发动 S 战技
R2+○/△/□	发动英勇狂怒
R3	拉近 / 拉远视角
方向键↑	打开勇气指令列表
方向键↓	逃跑
方向键←	打开道具菜单
方向键→	更换队员
OPTIONS	跳过攻击过程
按下触控板右侧	自动战斗
按下触控板左侧	开启 / 关闭高速略过模式

难度选择

游戏的难度从低到高分别为“VERY EASY”“EASY”“NORMAL”“HARD”和“NIGHTMARE”，大型更新后追加最高难度“ABYSS”。

“VERY EASY”～“HARD”在探索地图的可以自由切换。玩家可以自由摸索，根据自己的需求来选择难度。

如果冲着一周目白金来进行游戏的话，一开始也可以直接选择最高的“NIGHTMARE”难度或者“ABYSS”难度，在游戏里也能降低难度，但是需要注意，一旦将难度调低之后就无法再次开启“NIGHTMARE”难度。



存档联动

按照系列惯例，如果玩家的主机里有系列其他作品的存档，那么在开始游戏的时候会获得各种特典奖励。

其中《零轨改》《碧轨改》的特典在开始罗伊德路线时可以获得，《闪轨》两作的特典在开始黎恩路线时可以获得。而且根据《闪轨 4》通关时的特务科阶级和托尔兹复兴度的等级会给予不同的奖励。

中文版《创轨》也可以读取日文版这四作游戏的存档来获取特典。

系统存档

《英雄传说 零之轨迹 改》：七属性耀晶石 ×200

《英雄传说 碧之轨迹 改》：耀晶石快 ×600

以上两者都有：《解放者》之证（联动限定）、还魂胶囊

《英雄传说 闪之轨迹III》：U 物质 ×50

《英雄传说 闪之轨迹IV》：闪耀波姆的灵香 ×1

以上两者都有：《英雄》之证（联动限定）、还魂胶囊

《英雄传说 闪之轨迹IV》通关存档

特务科阶级・S（甲零级）：狮子心大勋章（联动限定）

特务科阶级・A+（甲壹级）：红莲徽章（游戏里可获得）

托尔兹复兴度・回天：精灵香 ×2、龙神香 ×2

托尔兹复兴度・飞翔：精灵香 ×2

手册

在移动时或者打开菜单的时候按下触碰板右侧就能打开笔记本，在这里可以查看与大多数收集要素有关的讯息，在游戏里的收集内容都能在这里进行查找。

在梦幻回廊按下△键的话还能切换成不同主角的手册，收集项目的内容相同，不过手册背景和“主要”条目的首页内容会有些变化。

条目	作用
主要	查看主线进度、RP 总计、宝箱回收数、试练之门达成数、额外篇章阅览数
额外篇章	查看额外篇章的完成情况和小游戏的进度
战斗	查看战历和每个迷宫里的敌人情报
人物	查看人物介绍，在特定时间点与指定角色对话、完成额外篇章可更新人物笔记
料理	记录了已学会的菜谱，选择菜谱后可制作料理
钓鱼	记录了钓鱼相关的详细内容
书籍	记录了已获得的书籍

故事探索

交错故事系统

本作将于系列首度采用“交错故事”系统，让玩家在黎恩、罗伊德和《C》这 3 位主角之间任意切换以推进故事。每个角色共有四章，其中还会有几个在梦幻回廊里触发的共通章节。在后期玩家还需要通过在不同的章节之间切换来推进剧情。

需要注意的是中文版 1.05 版本（日文版为 1.02 版本）更新前，在第三章的罗伊德路线和《C》路线有可能会出现 BUG，为了能方便游戏，建议各位读者们第一时间更新补丁。



真·梦幻回廊

玩家推进主线故事之后，各路线就能前往异空间“真·梦幻回廊”。黎恩路线和罗伊德路线会在第 2 章中期解锁，《C》路线会在第 3 章中期解锁。

梦幻回廊·创始圆庭可以作为梦幻回廊的据点来使用，这里没有进入限制，可以在主线的任意时间进入，各个路线里入队过的大部分角色也将会在这里登场（部分暂时参战的非主线队伍角色除外，例如奥利巴特或者奥蕾莉亚），玩家能够在这里不受路线限制地自由编队，还能见到主线故事里没有直接关联的角色之间进行互动。

作为迷宫的是由分成数层的巨大迷宫所组成，每一层的结构在进入该楼层时会随机变换。当攻略完当前楼层后，可以返回到入口，使用中枢核石来重置迷宫的内容，反复进行攻略。重置之后每一层最后的守护者也会重新复活。

玩家在迷宫里破坏场景或者在宝箱里能获得碧蓝露水和碧蓝神水，这些道具能够用来提升角色的经验值，可提升的等级上限受队伍等级最高的角色影响。



中枢核石

在创始圆庭里能通过入口的中枢核石解锁或者强化各种各样的功能，这需要用到完成中枢核石的任务时获得的幻梦碎片。

任务分为主要任务和限定任务，主要任务是固定的内容，基本没有什么限制条件，部分主要任务完成后还会附带 RP，限定任务则是随机生成的内容，在重置梦幻回廊的时候或者从现实世界里进入创始圆庭时就会自动刷新。在现实世界里也能通过 L2 键 + △键来确认当前的限定任务。

大型更新后限定任务里追加团体任务，使用指定角色按照所需条件即可完成，完成后可以获得黑塞姆利亚矿以及 U 物质块等奖励，而且还能看到特殊的战后对话。需要 5 个人以上的角色时前排就得全都是任务所需成员，有时候还要在 EX 号令装备指定角色（例如琪雅、雪拉扎德等等）。在编队时团体任务的所需角色会以“GROUP”的标志来和一般限定任务的所需角色区别开来。

在中枢核石里还能通过消耗幻梦碎片来解锁各种各样的功能，例如解锁 BP 上限和奇袭量表上限、解锁梦幻回廊的队伍后备成员上限、强化星灵树的回复功能、解锁限定任务数量上限等等。



游戏方石

用来游玩小游戏的设施，内容有“魔法少女 梦幻★亚莉莎 R·射击”、“波姆碰！”、“轨迹问答！贝莉尔篇”、“海滩 DE 度假”、“提尔锋计划”等等。

可以通过中枢核石的解锁功能来消耗幻梦碎片解锁新的可对战角色或者操作角色。

《闪轨 3》《闪轨 4》里登场的 VM 卡片游戏在本作里也有登场，不过不是通过游戏方石来游玩，而是直接在创始圆庭里和待机角色进行游戏，可对战的对象在小地图上会有所标注。



星灵树

创始圆庭的回复装置，调查星灵树能够回复所有角色的 HP 和 EP。在经过 10 次战斗后还能获得额外的回复 CP 效果。

通关中枢核石的强化功能还能附加回复奇袭量表、回复 BP、缩短额外回复所需战斗次数等效果。



封印石

封印石可以在创始圆庭的解放台座里解除封印，从而获得各种各样的新内容。

在梦幻回廊里打倒守护者或者守护魔兽（各楼层里会发出彩虹光的那些大型敌人）后可以获得金、红、蓝三种封印石，金色的封印石能解锁梦幻回廊限定的可操作角色，蓝色的封印石能解锁新的额外篇章，红色的封印石能解锁新的小游戏。



通关前玩家能获得的三色封印石数量有限，除了蓝色和红色的内容是能在当前阶段全部刷完之外，金色封印石的可解锁角色只能三选一，在通关后会解除限制。

除了三色封印石之外还有打败一般强敌可以获得的银色封印石和从宝箱或者一般敌人身上获得的银色碎片，这类封印石解除封印后会获得新的道具，内容包括但不仅限于《闪轨》系列的所有 DLC 换装和饰品、剧情限定换装和饰品、SR 和 UR 回路、食材、消耗类道具等等。用手游形式来区别银色封印石和银色碎片的话，简单来说银色封印石是保底 1SR 的 10 连卷，银色碎片是无保底的单抽卷。

【新的行动辅助】本作的 AT 行动奖励里新追加了 0CP，也就是能无 CP 消耗使用战技，这种时候可以选择直接发动 S 战技，哪怕是使用快捷键插入其他角色的 S 战技也能 0CP 发动。

额外篇章

在创始圆庭的追忆石盘解放蓝色封印石之后可以游玩额外篇章。

额外篇章是发生在主线以外的时间线里各个角色发生的故事，里面的强制战斗不会受主线装备的影响，游玩之后能够解锁新的角色笔记并且获得新的道具。



千年宝库和阳炎工房

简单来说就是创始圆庭专用的商店和工房，店内的商品会随着主线进度而增加。

阳炎工房除了有一般工房的功能之外，还能通过分解装备来获得U物质。由于本作里的武器和防具进行了大幅度浓缩，所有角色的装备都能进行单向强化，大型更新结束后还进一步解锁了新的可强化阶段，强化需要消耗的素材只有原有武器、U物质或者是黑塞姆利亚矿。

在千年宝库里除了可以购买道具和装备之外，这里还兼顾交换屋的功能，可以购买一些主线漏掉的道具（书籍、钓竿等等）。各个角色的入浴服也是在这里购买的。商店里除了有角色专属武器之外，还有通用武器，其中大型更新追加的新泛用类武器“金刚石之斧”性能差不多等同于第2次强化阶段的黑塞姆利亚石武器，可装备角色为，一周目开荒时可以考虑购买。

在商店里还能兑换到梦幻回廊特有的角色专属饰品，兑换所需的素材可以通过小游戏、梦幻回廊迷宫等途径获得，虽然和其他顶级饰品相比角色专属饰品显得有些鸡肋，但是大型版本更新后新追加了更上一级的角色专属饰品，无论是数值还是效果都很出类拔萃，不失为玩家的一个选择。

失落魔法是《闪轨2》开始新加入的强大魔法，一般来说可获取途径少而且每周目里每种失落魔法只能获得1个，但是在本作里玩家可以使用高级的回路在这里兑换到失落魔法以及大型更新后新追加的强化版失落魔法回路，只要有耐心的话，人手两～三个失落魔法也不成问题。

在迷宫探索后期，当米拉（游戏里的金钱单位）没有什么其他用途的时候，可以购买商店里售价8万米拉的U物质块，分解后可获得100个U物质，是一个不错的刷U物质手段。



试练之门

在攻略迷宫期间可以从宝箱里获得试练之匙，打开试练之门之后需要使用特定角色来进行挑战，成功后会强化角色的战技或者S战技。

打开试练之门所需的钥匙在梦幻回廊迷宫的蓝色宝箱里可以随机获得。标号为“EX”为大型更新追加的试练之门，并不计算在奖杯要求的解锁条件之中，不过对迷宫后半段的攻略有所帮助。

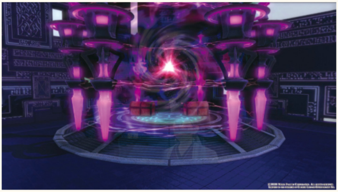


编号	所需等级	角色
试练之门1	114	罗伊德、库尔特
试练之门2	114	缇欧、艾玛、亚尔缇娜、拉碧丝
试练之门3	121	艾莉、悠娜
试练之门4	123	妙婕、娜狄雅
试练之门5	123	亚修、斯温、莉夏、蕾恩
试练之门6	133	兰迪、盖乌斯
试练之门7	133	黎恩、亚里欧斯
试练之门8	133	亚莉莎、艾斯蒂尔、诺艾儿、瑟蕾奴
试练之门9	150	约书亚、杜芭莉
试练之门10	150	瓦奇、尤西斯、提妲、爱丽榭
试练之门EX1	155	菲、游击士托瓦尔
试练之门EX2	160	劳拉、阿加特、罗赛莉亚
试练之门EX3	165	艾略特、克洛提德
试练之门EX4	170	克洛、乔治、托娃、安洁莉卡
试练之门EX5	175	奥利维尔、艾尔芬、马奇亚斯
试练之门EX6	180	莎拉、雪伦、奥蕾莉亚、亚尔赛德子爵
试练之门EX7	185	《C》、雷克特、克蕾雅、米莉安
试练之门EX8	190	马克邦

虚无枷锁和紧急突袭

从梦幻回廊第二层开始会在迷宫里出现虚无枷锁，枷锁内的宝箱比较稀有，选择解除枷锁的话创始圆庭里会触发紧急突袭。

进入紧急突袭时玩家需要操作圆庭里待机角色的随机队伍来进行战斗，如果队伍角色平时用得不多的话可以任意替换1名成员（可以在中枢核石里通过幻梦碎片来解锁次数上限），战斗胜利后迷宫里的虚无枷锁就会解除。



幻想丘陵

从梦幻回廊第二层开始会出现一个神秘的门扉，进入门内后就能来到幻想丘陵，这里的可破坏场景和宝箱收益比迷宫里更高，风景会分为分为好几种，不过地图并不大，调查入口的圆柱或者丘陵里的门扉就能退出回到迷宫。

此外还能低概率进入到黄金丘陵，里面的收益会比一般的幻想丘陵更高，而且还会出现稀有的黄金波姆和金宝箱。



RP（解放点数）

本作用来评价的点数，在现实世界里完成特定条件或者在梦幻回廊里完成任务列表中的部分主要任务时能够获得，在创始圆庭的中枢核石可以汇报，RP 点数达到各个阶级所需的数值时能够获得额外奖励。阶级分为 G ～ SSS 共 10 阶，后续更新还将追加新的内容。

场景破坏

在野外、城镇或者迷宫里的部分场景是可以通过攻击来破坏掉的，破坏场景后可以获得耀晶片、道具，除此之外还能回复 EP 和 CP，并且让强袭点数增加。



钓鱼

在商店购买或者在野外打敌人拿到钓饵后前往地图标示的钓鱼点就能进行钓鱼，操作是从鱼咬饵之后开始，在一开始的转盘选择鱼的尺寸，这只影响钓上鱼后获得的额外奖励，不影响鱼的种类，转盘失败不损失鱼饵。

然后玩家要长按住〇键来收线，



但是不能收得太急，要是上方的槽移动到左边尽头的话线就会断掉，同时损失 1 个鱼饵。

鱼被逼急之后就会猛烈挣扎一段时间，这时候继续长按〇键的话上方槽移动到最左边的速度就会加快，这时候需要放松线，但是同时需要注意别让线移动到最右边，这样鱼也会逃跑并且损失 1 个钓饵。

部分鱼竿只能在商店里买，主线错过的话可以在交换屋的挖掘物里购买。除此之外还能通过任务或者剧情获得新的鱼竿。

结晶回路

结晶回路主要用来增加魔法的数量和提升能力，稀有度越高的结晶回路能力越强，同名结晶回路里，稀有度越高还会附加额外的能力。

回路分为核心回路和普通回路 2 种。普通回路分为一般、稀有（R）、超稀有（SR）、究极稀有（UR）四种等级。

在工房可以消耗耀晶石合成结晶回路，可合成的种类随流程推进逐渐增加。同时还能消耗一定数量的普通级别回路以及 U 物质来将低级回路强化成高级的回路。



核心回路

核心回路不但可以提升角色的能力和在战斗中附加特殊效果还可通过升级不断开启高级魔法，而对角色能力的增幅和附加效果也会随着核心回路的升级而不断增强。

在本作里可以给角色装备主回路和副回路共两种回路。主回路可以享有该核心回路的所有效果，而副回路的核心回路只能享有该回路的第 1 个效果，而且能力的增幅也比主回路插槽要少，但是能够使用副回路的所有魔法。

同一个核心回路可以两个角色分别装备在主回路和副回路的插槽上，但是同一个角色不能在两个插槽装备同一个回路。



结晶插槽

玩家需要消耗耀晶石碎片给队伍角色解锁结晶插槽，本作里角色的结晶插槽默认时强化到第二阶段，不过新追加了第三阶段，解锁第三阶段的话就能装备稀有度为究极稀有的回路，同时还会提升角色的 EP 上限。

按照系列惯例，每个角色都有 3 个插槽是限定属性的，例如黎恩的是“时火时”，亚尔缇娜的是“幻时幻”。

每个角色不能装备完全相同的回路，例如装备了“攻击 2”之后就不能再另一个插槽上再装备一个“攻击 2”，但是可以装备“攻击 3”或者“攻击 1”。

此外一条结晶链不能装备同一类回路，例如黎恩有 3 条结晶链，在第 1 链上装备“封魔之刃 III”之后就不能在同一条链子上装备其他的“封 × 之刃”回路，但是在第 2 条和第 3 条链子上就可以进行装备。

【额外篇章】额外篇章通关后也可以通过追忆石盘来重复游玩。

失落魔法

在本作里可以通过特殊途径获得失落魔法回路。

每个失落魔法都有 3 种属性，分为攻击类和辅助类两种类型，它们只能装备在有属性限定的结晶插槽里（例如黎恩是“时火时”，只能装备有时属性或者火属性的失落魔法，克洛是“时水时”，则只能装备有时属性或者水属性的失落魔法）。失落魔法发动时会消耗该角色的所有 EP，不过相对的，魔法的威力也让其他魔法望尘莫及。

战斗指南

遇敌

在迷宫和野外移动时对着敌人按〇键可以进行攻击，实力远超于敌人时可直接将其消灭，并获得少量耀晶石作为奖励。

在没有被地图上的敌人发现的情况下对敌人使用地图攻击的话敌人就会晕眩（亚尔缇娜、米莉亚姆等“破”属性在 SS 以上的角色在被敌人发现的情况下正面攻击敌人也能让它们晕眩），和它们接触后就可以进入“奇袭攻击”，在对我方有利的状态下进入战斗。在没有被发现时直接与敌人接触的话会进入“先制攻击”。

除了以上两种先制遇敌的形式之外还能使用“冲锋攻击”来攻击地图上的敌人，之后哪怕被敌人发现了也依然会在“奇袭战斗”的情况下开战，并且让全体敌人的破防量表减半。发动“冲锋攻击”需要消耗奇袭量表。

◆各战斗类型一览

战斗类型	触发方式	效果
冲锋攻击	按下 R2 键发动的攻击命中敌人	获得奇袭攻击的效果，全体敌人破防量表减半
奇袭攻击	接触昏厥的敌人	获得先制攻击的效果且 CP 上升 10
先制攻击	从背后接近敌人	加快友方的行动顺序
通常战斗	正常情况下接触敌人	无效果
背后遇袭	被敌人从背后袭击	敌人发动先制攻击，队列、阵型被打乱

S 战技

消耗 100 ～ 200 点 CP 来发动的强大必杀技，所有成员的 S 战技是一开始就能用的。可操作角色里每个角色都至少有 1 个 S 战技，部分角色的 S 战技还能在试练之门或者剧情里进行强化，进一步提升威力。

在战斗里按下 R1 键 + 方向键还能无视行动顺序来发动 S 战技。



战术连结

在战斗里玩家的操作回合或者是在地图移动时的菜单界面里，玩家可以随意切换上场角色的战术连结对象，每个角色都有着固有的战术连结技能，这些技能只有在进行战术连结的时候才会发动。

每个人的武器都有武器属性，部分武器还拥有多属性，而每个魔物的情报里都会显示用哪种武器攻击容易失衡，在失衡状态下的限定时间内按下对应按键能够发动让战术连结对象进行攻击的“追击”、正在进行战术连结的两人一起组合攻击的“连续猛攻”（消耗 2BP，攻击范围圆 L，破防伤害增加 300%）和全体成员一起发动进攻的“爆裂猛攻”（消耗 5BP，攻击范围全体，破防伤害 500%，发动后解除所有异常状态）。

使用除了“追击”之外的攻击需要消耗勇气点数（BP），BP 需要通过发动“追击”来进行积攒，在战斗画面右上角可以看到 BP 的积攒情况。



勇气指令

勇气指令能够在角色行动时不消耗该角色的回合直接进行指令，不过需要消耗 BP。勇气指令能够给予我方全体成员以各种各样有利的状态效果，每个角色都有着各自的指令，例如黎恩的专用指令是全体成员 CP 增加并且伤害输出提升或者减少来自敌人的伤害，亚尔缇娜的专用指令是反射敌人的所有攻击。除了指令效果不一样之外，每个角色指令的 BP 消费量也各不相同。



本作取消了《闪轨 4》的勇气指令成长系统，每个角色的勇气指令都是固定的。非参战角色（例如雪拉扎德、琪雅等）也有着各自的勇气指令。

EXTRA 指令

在战斗里除了能使用参战人员的勇气指令之外，玩家还能在编组选单里最右边的 EXTRA 栏位放入其他非出战成员，在战斗的时候就能使用这些角色的 EXTRA 指令了。



破防

在战斗里查看敌人状态的时候，可以在敌人的体力量表下方处看到一条蓝色的“破防量表”，让角色使用破防率高的战技或者是使用针对敌人弱点魔法属性的导力魔法来进行攻击的话就能够有效地减少破防量表。当破防量表减至 0 时，敌人就会进入“破防”状态。

被破防时，敌人必定会掉落道具，而且行动顺序延后。

需要注意的是，在攻击敌人时如果正好让敌人进入破防状态的话，不会触发失衡效果。

在“破防”状态下的敌人有以下几种特征：

①我方角色对该敌人的伤害输出增加；

②破防时敌人绝对会掉落道具；

③解除敌人的所有能力上升效果；

④对敌人使用普通攻击或者战技时绝对会让敌人失衡。



亢奋

在与 BOSS 或者是猎兵类的敌人进行战斗时，减少他们的 HP 后他们会进入“亢奋”的状态，进入该状态之后敌人的破防量表会恢复至全满状态，我方对该敌人的伤害输出会减少，敌人的攻击都会变成暴击，而且还会发动威力强大的 S 战技。

当然也有解除敌人这一状态的办法，那就是让敌人陷入“破防”的状态。当敌人进入“亢奋”状态时，“破防量表”的削减速度就会增加。



英勇狂怒

英勇狂怒是本作新登场的新功能，仅限队伍成员在 5 名以上时方可发动，在发动时会消耗 1 条奇袭量表。

满足发动条件时按下 R2 就会出现发动菜单，消耗奇袭量表执行“英勇攻击”、“英勇治愈”或“英勇魔法”其中一种行动。效果数值还会根据参与的人数变多而提升，最多可供 10 人一起发动，不过在队友陷入无法行动的异常状态或者战斗不能时是无法参与英勇狂怒的。发动英勇狂怒还有回复 BP 的效果，在 BP 见底时可以通过发动英勇狂怒指令来作为补救措施。

由于英勇狂怒系统的加入，让奇袭量表的消耗变得十分迅速，所以建议各位当能在交换屋里兑换到回路“龙脉”后，首先合成至少 7 个龙脉，这样在跑地图的时候就不用担心奇袭量表不够用了。

指令	效果
英勇攻击	全体进行物理攻击；CP 上升、STR 提升；解除封技和能力降低效果
英勇魔法	全体进行魔法攻击；回复 EP、ATS 提升；解除封魔和能力降低效果
英勇治愈	回复全队的 HP；DEF 和 ADF 提升；解除所有异常状态和能力降低效果

特殊状态

觉醒

黎恩使用战技“神气合一”后，会进入觉醒状态，在觉醒期间他的所有战技效果都会产生变化，同时免疫所有异常状态和能力降低效果。

其他角色例如克洛、罗伊德也有类似的战技，不过他们的战技不会对其他战技产生影响，仅在于强化自身。



标记

标记是系列新登场的斯温专用系统，在斯温使用普通攻击或者战技时，一定几率会寄语敌人标记效果，在下一回合再次攻击敌人时就会必定出现暴击，此后敌人会解除标记状态，活用这一特性能保证输出和 BP 剩余量。

需要注意的是斯温使用魔法、攻击类道具、反击和追击是不会因标记而产生暴击的。



切换战斗模式

悠娜和克洛在战斗里可以通过 L3 键来切换战斗模式，战斗模式分为近距离战为主的“突击者模式”和以远程的范围攻击为主的“机枪手模式”。

突击者模式

攻击范围小而且对象基本只有单个敌人，这时候使用者的角色参数会提高。

机枪手模式

以枪击为主的中距离战斗模式，通常攻击会变为范围性质的射击，一次性能够应对多个敌人，但是和“突击者模式”相比攻击力较低。



流程攻略

※ 为了防止剧透，《C》路线的标题和《C》本人的名字在本攻略里全部以《C》来代替。

●为主线流程，○为支线和收集相关的内容。

序章 克洛斯贝尔解放作战

●开局操作的是罗伊德路线的队伍，队员为特务支援课成员 + 悠娜，简单的教学战后就能自由行动，如果想要解锁全战斗笔记奖杯的话首战别忘了调查敌人。

●在电梯前触发强制战斗，有战术连结的教学。战后乘坐电梯来到 36 楼，在出口前有导力回复装置可以回复 HP 和 EP，继续前进触发遇敌的教学。

●进入逃生梯来到 37 楼，进入北边的房间触发强制战斗，有 S 战技的教学。战斗从右边的房间来到 38 楼。

●一路前进到 39 楼的卫士队司令室。剧情后从走廊尽头的逃生梯来到屋顶，在飞机坪触发 BOSS 战。

宝箱

兰花塔 36F	①中回复药 ×3、复活药 ×3、EP 填充剂 II ×3；②烟雾弹 ×5、战斗探测器 ×5；③痊愈之药 ×3、S- 药片 ×3
兰花塔 37F	①力量药水、守护药水、心灵药水；②原力奖牌
兰花塔 38F	①复活术 R

BOSS 阿斯摩丹

优先使用能力降低类魔法降低其基础能力值，然后活用罗伊德的指令“狂怒巨锤”来让阿斯摩丹维持失衡状态，罗伊德和兰迪作为主输出，方便使其失衡。

阿斯摩丹的攻击基本以范围攻击为主，所以缇欧和艾莉要做好回复工作。它进行咏唱的时候可以使用艾莉的战技来解除驱动。



罗伊德路线 第 1 章 再次独立之日

●剧情后自动来到克洛斯贝尔大教堂，队友换成诺艾儿和瓦奇，来到大门前遇到斯卡蕾特。

收集项目

人物笔记：解锁罗伊德、艾莉、缇欧、兰迪、诺艾儿、瓦奇、琪雅、悠娜、芙兰、塞西儿、约纳、记者格蕾丝、麦克道尔议长、随从骑士斯卡蕾特。

●离开大教堂来到玛因兹山道①，从旁边进入克洛斯贝尔，在各个地区都有剧情，触发地点分别是：

欢乐街的剧团《彩虹》；

中央广场的导力商店《原点》和特务支援课大楼；

行政区的市民会馆、克洛斯贝尔警察局以及在长椅上吃冰淇淋的两个老熟人；

港湾区的 IBC 大楼；

东侧大道的游击士协会、钓公师团和龙老饭店；

西侧大道的法律事务所原址和街上的兰迪与米蕾优（这里解锁交错故事系统，可以切换到其他路线）。

○在西侧大街的面包店和奥斯卡对话可以拿到周年纪念蛋糕卷 ×3。

收集项目

人物笔记解锁（主线）：伊莉雅、修莉、莉夏、赛尔盖、索妮亚司令、艾丝蒂尔、约书亚、马奇亚斯、达德利搜查官、雪伦、亚莉莎、托娃、提妲、阿加特、艾莉卡博士、柜台蜜雪儿、滴、亚里欧斯、随从骑士瓦鲁多、米蕾优二尉。

人物笔记项目（主线）：艾莉①好友、缇欧①年轻技术人员、兰迪①结束任期

人物笔记解锁（收集）：雷克斯（站前大道）

料理：随兴马铃薯莎拉（欢乐街的爵士酒吧《加兰特》）、龙老麻婆豆腐（东侧大道的酒店《龙老饭店》）

书籍：克洛斯贝尔时报周刊 · 独立特集（中央大街百货店的杂货区《撒札克》）

钓鱼：银伞鱼（克洛斯贝尔港湾区）

●全部走过一遍后切换地图时会收到通讯，在律师事务所旧址和彼特对话，从旁边的门来的入口前，出现选项，在兰迪、艾莉和缇欧之中选一个入队，之后莉夏也加入队伍。

●入口处有最高级回复装置可以进行购物、合成和强化。在途中遇到大蚊子时会解锁新系统英勇狂怒的教学。

●操作控制台升起通路。如果想回收宝箱的话就先别操作控制台，从旁边的通风口绕一圈搜刮回来再继续前进，途中触发剧情的地方都会有强制战斗。

在 S II 区②需要绕远路操作控制台升起通路，在终点可以看到回复装置，进入最后的房间触发 BOSS 战。

宝箱

地下区域 B 区块 /S II 区①	①勇气种子；②耀脉；③还魂粉
地下区域 B 区块 /S II 区②	①花之瓶；②精灵香；③蓝色坠饰；④银夜之棘 UR

BOSS 犍陀罗



大型靶子，除了即死、石化和消灭以外的所有异常状态和能力降低都吃，对冻结的抗性尤其低，魔法方面使用水属性以外的导力魔法能有效造成伤害，除了血比较厚之外没啥特别之处。

●战后艾莉和缇欧归队，目前算是 SSS 全员集合了，离开地下区域的话本章节后面就没有可自由移动的部分了，建议多打打箱子将奇袭量表刷满后再离开。

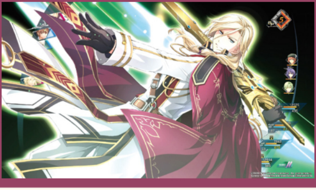
●一大段剧情后是二连战，第一战是黑色的士兵，为了能保证拿到 RP 建议别消耗太多 BP 和 CP，留给第二战使用。第二战开始时莉夏、瓦奇、诺艾尔归队。

●战后罗伊德路线第 1 章结束，进入黎恩路线。

BOSS 卢法斯前总督

本战的 RP 要求是将其 HP 削减至指定比例以下，成功之后会在战斗结束时拿到奖励。

在开局他会使用让我方硬直时间变成 1.5 倍的指令，建议开局优先做好上提升我方防御的事先工作。此外他还会使用让我方无法使用魔法的术技，这时候的回复工作就交由能使用回复类战技的艾莉来进行。HP 削减至 60% 左右时他会进入亢奋状态，下一个行动回合就会发动 S 战技并强制结束战斗，如果想要获取 RP 的话建议在此之前尽量发动战技和魔法对其进行输出。



黎恩路线
第 1 章 雪融时的归乡

●来到久违的悠米尔，开局时可以选择一个女性角色作为黎恩额特别羁绊对象（如果前作存档里没有选择任一角色结下特别羁绊的话这里也会出现提示），不打算和任何人有恋爱关系的话也可以不选。

●分别在足汤、杂货店、缆车、酒馆和滑雪道前触发剧情。

收集项目

人物笔记解锁（主线）：黎恩、库尔特、亚尔缇娜、妙婕、亚修、克蕾雅少校。

人物笔记项目（主线）：艾尔缇娜①担心黎恩、妙婕①期末考的约定、悠娜①归属

料理：鲜艳三色饭团（酒馆《木灵亭》）

钓鱼：钓具·蛛丝线结（杂货店）

●全部逛完后前往凰翼馆泡温泉，然后前往悠米尔溪谷道①。

○在酒馆《木灵亭》和老板对话可以拿到鲜艳三色饭团 ×5。

●溪谷道途中的强制战斗会解锁英勇狂怒。

◈ 宝箱

悠米尔溪谷道①	①烟雾弹 ×5、战斗探测器 ×5；②中回复药 ×3、复活药 ×3、EP 填充剂 II ×3；③红色坠饰
悠米尔溪谷道②	①痊愈之药 ×3、S- 药片 ×3；②珊瑚戒指；③刺藤爪 UR



收集项目

钓鱼：雪花蟹（悠米尔溪谷道①）、鲤鱼（悠米尔溪谷道①）

●在悠米尔溪谷道②的回复装置附近触发三连 BOSS 战。

BOSS 克蕾雅少校

悠娜和亚尔缇娜出战，将克蕾雅的 HP 削减至六成就算达成目标。由于有悠娜在队，所以可以活用她的指令来使克蕾雅进入失衡状态后一口气输出。



BOSS 雷神玛提乌斯

玛提乌斯是二连战，第一战由黎恩和库尔特出战，和克蕾雅战一样，将玛提乌斯的 HP 削减至六成后就能获得 RP。由于没法使用悠娜的指令，这里只能使用黎恩的坚牢阵来打持久战。

第二战时其他成员归队。胜利条件是 50 回合内打倒玛提乌斯，RP 的要求是 30 回合内。开战时库尔特还会习得新的战技“剑舞”。由于这里有时间限制，所以指令和战技就尽量使用能发挥高伤害的类型。需要注意的是玛提乌斯的 HP 减半后会强制解除失衡状态。



收集项目

人物笔记解锁（主线）：雷神玛提乌斯

人物笔记项目（主线）：库尔特①挑战父亲、亚修①反击、克蕾雅少校①真正的实力

●剧情后克蕾雅归队，向艾辛格特山脉最深处前进，终点前有回复装置，进入最深处触发 BOSS 战。

◈ 宝箱

艾辛格特山脉①	①勇气种子；②还魂粉
艾辛格特山脉②	①必胜头巾；②治愈术 UR

BOSS 魔煌兵伊斯拉·死天使

开局它会使用 4 回合长度的伤害减半指令，这时候建议优先给我方成员上 BUFF，等指令结束后再展开攻击。

魔煌兵会给自己附加魔法和物理的反击效果，可以使用普通攻击将其打掉。

和玛提乌斯不同的是这家伙在进入亢奋状态后也不会解除失衡状态，所以可以放心大胆地进行输出。



●战后自动返回悠米尔，在游览车前和库尔特对话触发剧情，然后返回舒华泽男爵府和克蕾雅对话继续推进剧情，本章节结束。

收集项目

人物笔记解锁（主线）：奥利巴特皇子、雪拉扎德

人物笔记项目（主线）：黎恩①迷茫、雷神玛提乌斯①关于库尔特、悠娜②对故乡的心意、库尔特②塞德利克

《C》路线 第 1 章 邂逅之夜

●这个章节非常短。开局剧情后是二连战，和黑衣卫士的第一战只有斯温和娜狄雅，第二战《C》会入队。

●本章节剧情结束后会进入 OP，之后可以在三条路线里自由选择一条来游玩各自的第 2 章，本攻略将依照第一章的顺序以罗伊德→黎恩→《C》的顺序来推进剧情。

BOSS 兽眸

使用斯温的刻印标记敌人，依靠暴击来确保 BP，之后活用指令就能轻松获胜。



收集项目

人物笔记解锁（主线）：《C》、斯温、娜狄雅

罗伊德路线 第 2 章 失落之魂

●自动来到东克洛斯贝尔街道③，这时候队友只有莉夏。

来到大道时触发剧情，向着克洛斯贝尔市的方向前进，最后在东克洛斯贝尔街道①触发强制战斗，剧情后雷克多入队，一行人前往阿尔摩利卡古道。

◆ 宝箱

东克洛斯贝尔街道③	①烟雾弹 ×5、战斗探测器 ×5
东克洛斯贝尔街道②	①龙脉；②千万五谷 ×5、新鲜的蛋 ×5、鲜奶 ×5、熟成乳酪 ×5；③复仇之箭 UR；④中回复药 ×3、复活药 ×3、EP 填充剂 II ×3
东克洛斯贝尔街道①	①斗魂皮带

收集项目

人物笔记解锁（主线）：雷克多少校

人物笔记项目（主线）：罗伊德①开始行动

钓鱼：天空鳃鱼（东克洛斯贝尔街道③）、蓝带神仙鱼（东克洛斯贝尔街道②）

●走完古道后会在尽头触发剧情和战斗，艾莉归队，这场战斗算是游戏里最早能解锁奖杯“八头击灭”的地方，低难度下可以使用莉夏满 CP 的 S 战技直接达成条件。

◆ 宝箱

阿尔摩利卡古道①	①力量药水、守护药水、心灵药水；②异香；③新鲜香草 ×5、爽口洋葱 ×5、软绵绵马铃薯 ×5、苦番茄 ×5；④大治愈之药
阿尔摩利卡古道②	①生命露水；②黄色徽记；③强音之力·复 UR

收集项目

钓鱼：虎龙鱼（阿尔摩利卡古道①）

●战后进入阿尔摩利卡村，莉夏和雷克特暂时离队。

●前往酒馆和村长家触发剧情。

〇和三个孩子对话可以拿到 10 个蜂蜜糖浆。

收集项目

人物笔记项目（主线）：赛西儿①在村中重逢、艾莉②后悔、麦克道尔议长①疗养

料理：乡村风格杂菜汤（酒馆《白蜡木亭》）

钓鱼：岩穴鱼（阿尔摩利卡村）

●最后前往疗养院，雷克多和莉夏归队，走出疗养院后离开阿尔摩利卡村时触发剧情，罗伊德路线锁定，需要走黎恩路线才能继续剧情。



资讯汇聚 聚焦国行 特别企划 奖杯珍藏 深度特攻 WALKTHROUGH

黎恩路线 第 2 章 绯红之都的影子

●来到海姆达尔，队友为亚尔缇娜、亚修和爱丽榭。

○在莱卡区的民宅和爱蜜莉与特蕾莎对话可以在之后获得额外 RP。

○支线：在莱卡地区的帝都博物馆触发剧情，来到帝都地下坟场讨伐 8 个杂兵后在最深处讨伐目标敌人，完成后获得 5000 米拉。

收集项目

人物笔记解锁（主线）：爱丽榭

人物笔记解锁（收集）：爱蜜莉少尉（莱卡区的民家）、泰雷莎少尉（莱卡区的民家）、桃乐丝（莱卡区的帝国博物馆）

人物笔记项目（收集）：亚修②新旧文艺社（莱卡区的帝国博物馆）、桃乐丝①新作（讨伐帝都地下坟场的敌人后）

料理：什锦薄煎饼（莱卡区的喫茶艺廊《露西安》）

钓鱼：钓具·雷克罗德 ATD（《雷克罗德公司》）

宝箱

帝都地下坟场	①孤剑

●离开莱卡区后，各个地区都有需要出发剧情的地点，凯旋大道是《帝国时报社》。

○在凯旋大道的百货《彩虹桥广场》和艾伦与布莱希特对话，如果之前在莱卡地区和爱蜜莉等人对话了的话这里能获得 3RP。

收集项目

人物笔记解锁（主线）：琳黛、薇薇

人物笔记解锁（收集）：艾伦准尉（凯旋大道的百货《彩虹桥广场》）、布莱希特（凯旋大道的百货《彩虹桥广场》）

人物笔记项目（收集）：艾伦准尉①洗心革面（凯旋大道的百货《彩虹桥广场》）；布莱希特①总有一天要一起生活（凯旋大道的百货《彩虹桥广场》）

书籍：《帝国时报·号外》（凯旋大道的《报纸小贩克里斯》）

●在德莱凯尔斯广场入口左边的摊位见到尤西斯和米莉安，两人入队。

收集项目

人物笔记解锁（主线）：尤西斯、米莉安

人物笔记项目（主线）：亚尔缇娜①和姐姐一起

料理：铃莓冰（德莱凯尔斯广场的茉利冰店）

●在圣母公园左边见到艾略特，剧情后艾略特入队。

收集项目

人物笔记解锁（主线）：艾略特

料理：鲜榨果汁（圣母公园的果汁店《约纳森》）

钓鱼：红鲈（圣母公园）

●所有地区都逛过一遍后，切换地区时会触发剧情，然后前往加尔尼耶区的旅馆，剧情后离开旅馆，如果之前走了罗伊德路线的话这里会进入共通章节。

收集项目

人物笔记解锁（主线）：艾尔芬皇女

共通章 笼罩在谜团中的《镜子》

●操作罗伊德路线的队伍。调查身后的镜子，然后乘坐左上的装置来到上一层，调查第二层右边的树、左边的 2 个石柱和天象仪，调查完后触发剧情，和黎恩路线的角色汇合，两个队伍的米拉和道具汇总在一起，今后也将继续保持道具、笔记和米拉的共享状态。

●接下来需要攻略梦幻回廊第 1 层，固定角色为黎恩和罗伊德，剩下 3 个名额可自由选择角色。

商店里有新武器可以更换。

收集项目

钓鱼：眼镜蛇头鱼（梦幻回廊·创世圆庭）

●这个梦幻回廊和《闪轨 2》里一样，每一层的迷宫都是随机生成的，而且宝箱不会计算到主线的宝箱数量里（因为会刷新），所以只管一边开地图一边练级就行了，打倒地图上有强敌提醒的敌人会随机掉落封印石，打倒守护魔兽（身上冒金光的那些强敌）会掉落金蓝红三色中任意一种封印石。

前进至最深处触发 BOSS 战。

BOSS 立方体之王

这个 BOSS 吃延迟和能力低下的 DEBUFF，保证队伍里有足够的可以使用延迟战技的角色后再来挑战也不迟。

需要注意的就是当 BOSS 的 HP 下降到一半以下时会召唤陨石，届时会让我方全体进入残血状态，建议事先准备好回复道具。



●战后返回圆庭（可以直接使用快捷菜单返回），调查中枢可以查看任务了。汇报任务后使用报酬的幻梦碎片可以解锁各种各样的机能，现在只能选择解锁“解放台座”。

●来到圆庭上层调查商店石柱后面的解放台座，可以用来解锁打倒强敌获得的封印石。

●解除队伍限制，和莉夏对话获得碧蓝露水，能够用来给没有出战的角色升级，保证队伍的等级平均。在上层跟艾莉和克蕾雅对话，解锁小游戏“VM”。

完事后从最初的大镜子返回原来的世界，继续罗伊德路线的剧情。



罗伊德路线 第 2 章 失落之魂

●从阿尔摩利卡古道②东边前往古战场。
由于北边的大门锁死了，所以要从东南边的地下通道绕过去。

◈ 宝箱

古战场	①力量露水；②治愈；③机功；④魔力露水；⑤绿色徽记；⑥还魂粉
古战场·地下通道	①地言铃；②受难之刃 SR
古战场	①粗碎岩盐 ×5、百药精酒 ×5、星型莓果 ×5、蜂蜜糖浆 ×5；②时间减速 UR

收集项目

钓鱼：钴蓝蟹（古战场 · 地下通道）

●在终点前可以看到回复装置，继续前进触发二连 BOSS 战。
战后进入《C》路线。

BOSS 刘

开战时处于被包围的状态。如果打算收集全笔记的话这里需要注意黑月的成员是分为 2 种类型的，需要调查 2 次。
优先解决黑月成员，最后集火攻击 BOSS，考虑到后面还会有一场 BOSS 战，这一战的 CP 能省则省，对方不会使用 S 战技，所以威胁性不大。



BOSS 曹、加尔西亚

在 40 回合内胜利的话 RP+5。
两人都是有 S 战技的敌人，在 HP 下降到一半以下时会进入亢奋状态，为了避免被对方 S 技连发，建议将两人的 HP 削减到临近一半的位置后集齐使用 S 技来轰炸，如果不保险的话开炸前给队伍角色使用攻击力上升的魔法来提高输出。



收集项目

人物笔记解锁（主线）：赛特
人物笔记项目（主线）：瓦奇①来古战场助阵、莉夏②与伊莉雅离别、琪雅②救出、伊莉雅①王牌

《C》路线 第 2 章 黑暗蠢动

●剧情开始地点为帝都地下水道，拉碧丝入队，《C》组队伍正式到齐。

◈ 宝箱

帝都地下水道	①力量药水、守护药水、心灵药水；②夜煌；③振奋之激 UR

收集项目

人物笔记解锁（主线）：拉碧丝

●在出口前触发剧情，离开下水道来到奥斯特区，《C》和斯温暂时离队。

收集项目

料理：多汁炸火腿（小酒馆《詹吉》）

●前往圣火大道，在烘焙坊《拉菲特》触发剧情。

收集项目

人物笔记解锁（收集）：文森（酒馆《弗雷斯塔》）
人物笔记项目（收集）：文森①身在远方
料理：半熟蛋三明治（烘焙坊《拉菲特》）

●来到加尔尼耶区，在可丽饼店和店主对话，收下可丽饼后结束自由时间，切换到黎恩路线。

黎恩路线 第 2 章 绯红之都的影子

BOSS 《C》、拉碧丝、斯温、娜狄雅

优先解决回复役（娜狄雅），之后在他们发动S战技前一波带走。
HP 削减至 75% 左右时他们就会进入亢奋状态，再次行动时会发动 S 战技。不过当 HP 削减至 50% 以下时对应角色就会撤退，所以也可以选择看情况逐个击破。



●打完后切换到《C》视角，和黎恩路线的角色进行对战。

BOSS 亚修、亚尔缇娜、爱丽榭、艾略特

思路和上一战一样。

优先解决回复役的艾略特和亚尔缇娜，将他们的 HP 削减 75% 后会进入亢奋状态，在那之前善用《C》的战技和指令来回复 CP，确保在最后将他们一口气干翻。



●战后切换回黎恩路线，开始探索帝都地下水道。

◈ 宝箱

帝都地下水道①	①愤怒；②勇气种子；③闪耀天启 UR

●在终点进入二连战，队伍固定为黎恩、爱丽榭、尤西斯和亚修，战斗时不能使用战术连携和导力魔法，只能硬碰硬，好在对方不会使用 S 战技，所以战斗压力还不算太大。

如果对队伍战力不放心的话可以切换回交错故事系统，进入梦幻回廊多刷些高级回路来堆数据。

●剧情后切换到《C》路线。

《C》路线
第 2 章 黑暗蠢动

●自动进入帝都地下水道，触发和黑衣队士们的战斗。

◈ 宝箱

帝都地下水道②	①破邪之印 SR

收集项目

人物笔记项目（主线）：娜狄雅②拷问术

●在出口前触发战斗。

BOSS 苦痛骑士

除了会使用让我方 EP 和 CP 消费量变成 1.5 倍的指令以外没有什么值得一提的攻击，活用《C》和斯温的战斗特点来打的话基本上暴击是不会断的，BP 也不会紧缺，不过为了之后的战斗，在准备结束战斗前建议多攒一些 BP 以防万一。



●来到墓园触发战斗，依然是黎恩路线和《C》路线来回打一次。

BOSS 黎恩、克洛、米莉安、尤西斯

一登场就注定上战斗手册的两个男人终于还是露面了。

黎恩和克洛属于攻击型，米莉安和尤西斯则有防御手段。

需要注意的是黎恩和克洛能使用战技来给自己进行大幅度强化，HP 削减至将近 75% 时会进入亢奋状态，之后一口气将众人的 HP 打至一半以下后就能结束战斗。



BOSS 《C》、拉碧丝、斯温、娜狄雅

和之前一样，HP 削减至一半以下时就会出个推出战斗，优先解决能解除异常状态的娜狄雅，其他的直接 S 战技一波带走。



收集项目

人物笔记解锁（主线）：克洛
人物笔记项目（主线）：尤西斯①与兄长重逢

《C》路线
第 3 章 追忆～抓住的光辉

●操作拉碧丝在阿尔戈号内自由活动，在船上和众人对话一次。

●剧情后自动来到克洛斯贝尔，获得鱼竿和鱼饵，这条路线里也能开始钓鱼了。

收集项目

人物笔记解锁（主线）：晶歌
人物笔记项目（主线）：《C》①两个目的、《C》②回想

●进入中央广场，经由东侧大道→港湾区进入行政区触发剧情，自动来到欢乐街蕾恩入队，前往玛因兹山道。

收集项目

人物笔记解锁（主线）：蕾恩

书籍：《克洛斯贝尔时报周刊·特别号》（中央大街百货店的杂货区《撒札克》）

料理：黑暗螺旋面包（西侧大道的烘焙坊《摩尔吉》）

钓鱼：钓具·一体成型握把（东侧大道的钓公师团）、钓具·RF 轴承·零（东侧大道的钓公师团）、寄生鲶（港湾区）

●进入玛因兹山道①后解锁这条路线的英勇狂怒系统。从旁边的小路可以进入克洛斯贝尔大教堂。

◆宝箱

玛因兹山道①	①大回复药、圣灵药、EP 填充剂III；②真·悠然披肩

收集项目

料理：微苦红苏打（克洛斯贝尔大教堂的库罗玛）

●在玛因兹山道②入口道路前触发剧情，解锁黎恩路线和罗伊德路线。

罗伊德路线 第 3 章 超越幻想

●自动来到圣乌尔斯拉医科大学，队友为瓦吉，能使用琪雅的指令。

●来到屋顶触发剧情，缇欧归队。

○在 1 楼和护理师兰恩对话可以拿到圣灵药 ×4。

收集项目

人物笔记项目（主线）：随从骑士瓦鲁多①作为随从骑士、缇欧②收集情报、瓦奇②心爱的场所、约纳①和缇欧一起

料理：熟成牛肉炖汤（招待所＆旅社《雷库切》）

钓鱼：锦鲤（圣乌尔斯拉医科大学）



●从大厅南边进入地下月台，来到地下货物通道。

在通道入口处有特殊回复装置，可以在这里交换到回路“龙脉”，有条件的可以多合几个带着，这样能保证奇袭量表保持全满状态。

●在岔路口前触发剧情和战斗，阿加特和提妲入队。

◆宝箱

地下货物轨道	①大回复药、圣灵药、EP 填充剂III；②重震锤 SR

收集项目

人物笔记项目（主线）：提妲①寻找母亲、阿加特①艾莉卡的委托

●从左边岔路前进到共用通道，利用共用通道来到地下货物轨道的另一边。继续前进之后罗伊德路线上锁，需要开启黎恩路线后才能继续剧情。

◆宝箱

地下货物轨道·共用通道	①神圣象征；②真·冰冷皮带扣；③勇气种子

黎恩路线 第 3 章 被揭露的苍穹

●来到了久违的（划掉）读档和跑地图地狱（/划掉）诺尔德高原，队友为库尔特、妙婕、艾玛、莎拉。

在诺尔德高原按下 L2 键 +× 键可以骑马，配合高速模式能剩不少跑地图的时间。

收集项目

人物笔记解锁（主线）：穆拉中校、艾玛、莎拉

◆宝箱

诺尔德高原·南部	①全回复药；②守护露水；③心灵露水

●向北前进来到诺尔德村落，盖乌斯归队。

○和法多玛对话可以获得精灵香。

●在村落北边和希妲对话，前往诺尔德高原·北部。

收集项目

人物笔记解锁（主线）：盖乌斯。

料理：香辣烤肉串（诺尔德村落的夏儿）

●在巨大石像下方靠近格蕾丝触发剧情，剧情后自动返回诺尔德村落。

收集项目

人物笔记项目（主线）：记者格蕾丝①进行取材

钓鱼：钝头鲀（诺尔德高原·北部）

◆宝箱

诺尔德高原·北部	①大回复药、圣灵药、EP 填充剂III；②风魔；③真·清醒头巾；④神罚怒雷 SR；⑤还魂粉；⑥钻石新星 SR；⑦生命露水；⑧大治愈术 UR；⑨白银手表

●从南边离开后触发剧情，进入共通章。

共通章 新的来访者

●《C》路线的角色和大伙们汇合，米拉、道具和装备汇总。

梦幻回廊第二层解锁。

追加限定任务，可以反复刷限定任务来赚取幻梦碎片。

●创始圆庭的操作角色更变为斯温。

收集项目

钓鱼：刺鲀（星灵树旁边的钓鱼点）



●准备得差不多之后就可以去攻略第二层了，第二层有新的金、蓝、红封印石可以刷。

途中探索会遇到“虚无枷锁”，需要让留守的队友对付敌人以解锁迷宫里的枷锁。

在中间层打败强敌后会获得试练之匙，可以用来打开创始圆庭的试练之门，可参战角色会有所限制，胜利后参战角色的战技将得到强化。

除此之外还会出现幻想丘陵，进入幻想丘陵能在里面找到强敌或者稀有宝箱。

●由于接下来的主线里梦幻回廊的攻略不是必打的，所以各位读者可以按照自己的步调来调整进度。

顺便建议各位读者将版本更新到1.05以上再推进剧情，否则接下来有可能会遇到没法继续剧情的BUG。

●退出梦幻回廊时只能进入《C》路线，不过在开头剧情结束后就能切换路线了。



罗伊德路线 第3章 超越幻想

●继续前进来到RF军需工厂 · 地下月台，在楼梯上有特殊回复装置，来到RF军需工厂触发战斗，亚莉莎和雪伦入队。

宝箱

地下货物轨道	①还魂粉

BOSS D · 贝斯提亚

开局它会使用我方伤害变成0.7倍的指令，高难度下这个还是挺折磨人的，建议使用防御系魔法来挺过这段时间。

除此之外比较麻烦的还有BOSS的范围攻击，不仅伤害高，而且还会附带石化效果，没有带恢复异常状态的回路或者道具的话这一战估计会比较困难。如果没有做任何事前准备的话，那么在扛过敌人指令时间后就使用雪伦的指令来尽量回避吧。



收集项目

人物笔记项目（主线）：亚莉莎①调查工厂、雪伦①身为前执行者

●进入RF军需工厂，调查大门触发剧情，这里的机关需要和《C》路线进行相互切换互动才能解开。

途中会进入几个大房间，根据房间里的效果而给队伍带来负面影响（例如EP不断减少之类的），需要关掉房间里的机关才能解除。



●在尽头可以看到特殊回复装置，解开锁之后在房间内触发BOSS战，开战前最好给出战成员准备好炎伤无效化的饰品和痊愈之药。

●战后需要掏出军需工厂，在3分钟内成功逃离的话RP+3。

宝箱

RF军需工厂①	①月夜花束；②精灵香；③瀑布；④生命神水
RF军需工厂②	①力量药水 II、守护药水 II、心灵药水 II；②革命；③金刚盾；④守护神水；⑤心灵露水；⑥大回复术 UR

BOSS 火焰魔人马克邦

从《闪轨2》开始每作都要打一次马克邦也差不多成了惯例。

对方的攻击手段多以火属性为主，除了炎伤之外还会给我方成员附加劫炎效果，劫炎和炎伤相同，但是给予的伤害比炎伤要高很多，所以我方有人被附加了劫炎状态的话就马上使用痊愈之药来进行回复。

马克邦的另一个棘手之处在于他有时候就算没有进入亢奋状态也会使用S战技，因此给我方成员保证防御Buff就是首要工作。HP减半后进入亢奋状态的第二个回合肯定会使用S战技，这时候可以提前使用缇欧的指令来保证绝对反射。



收集项目

人物笔记项目（主线）：艾莉卡博士①协助开发、诺艾儿②救出罗伊德

《C》路线 第3章 追忆～抓住的光辉

●在玛因兹山道②继续前进来到罗赞贝尔克人偶工房。

宝箱

玛因兹山道②	①混乱之刃 IV；②力量露水

收集项目

钓鱼：虹鳟鱼（玛因兹山道②）

●进入人偶工房调查大门，人偶工房的机关需要和罗伊德路线进行相互切换互动来解开。

这里的要点在于避开光束，碰到光束的话全队会受到伤害。

●在尽头有回复装置，进入门里触发 BOSS 战。

◈ 宝箱

人偶工房①	①名竿《戈迪乌姆》；②勇气灵魂；③力天使加农 SR；④圣灵之息 UR
人偶工房②	①玉藻；②守护露水；③魔力神水；④真·热情紧身裤

BOSS Emperor

和皇帝教授钱会有3连人偶战，这三场战斗只能操作《C》和拉碧丝来进行战斗，活用《C》的技能基本不会缺 CP，BP 建议温存到 BOSS 站。

Emperor 战分为两场，第一场只有斯温和娜狄雅出战，将对方的 HP 削减到一半就会结束战斗。对方不会使用 S 战技，所以随便打。

第二场时队伍恢复原样，可以暂时使用娜狄雅的新指令，在 40 回合内打倒 Emperor 的话 RP+5。勤奋使用娜狄雅的指令再配合高输出的战技来进行攻击的话很容易达到目标，比较吃力的话在最后只剩下几回合时可以直接用S战技来炸。



收集项目

人物笔记项目（主线）：蕾恩①蕾妮、斯温② Emperor、拉碧丝①尚未复原

黎恩路线 第 3 章 被揭露的苍穹

●进入诺尔德高原 · 南部，前往监视塔。

○地图上出现幻兽，打倒后能获得失落魔法的回路，RP+5。

●在监视塔前触发剧情，之后返回诺尔德村落，奥蕾莉亚入队。

◈ 宝箱

诺尔德高原·南部	①石化之刃Ⅳ；②朱雀刃；③蛊惑；④向日葵花束；⑤蓝星铃

收集项目

人物笔记解锁（主线）：奥蕾莉亚分校长、施密特博士

●再次前往监视塔，剧情后进入内部，来到尽头触发 BOSS 战。

◈ 宝箱

监视塔·内部	①大治愈之药；② EP 填充剂Ⅳ；③破迅之牙Ⅳ；④魔力露水；⑤不动珠；⑥力量神水；⑦原力象征

BOSS 风之剑圣亚里欧斯

风剑的技能有很多附带异常状态，而且还是最麻烦的几种：混乱、昏迷、封技（这个是 S 战技附带的）。

如果没有足够的预防混乱和昏迷用饰品的话，建议给后卫角色装备能让道具范围化的主回路之后专门负责在后方扔痊愈之药。

HP 减半后会使用轻功，进入亢奋状态并且附带 3 回合的心眼效果和 4 回合的 STR、SPD 上升效果，非常棘手，所以建议在 HP 降到一半以下后配合奥蕾莉亚的指令来一口气输出，以防变成胶着状态。



●战后进入卡雷贾斯Ⅱ，这时候操作角色变为奥利维尔，这时候不需要调查敌人。

在 2F 干掉北边船室的敌人，RP+2。在走廊触发两场剧情战斗，第二场战斗里和黎恩等人汇合，剧情后奥蕾莉亚离队。

●在 3F 干掉会议室的敌人，RP+2，干掉娱乐室的敌人，RP+2。

进入训练室干掉士兵后获得通往 4F 的卡片钥匙。

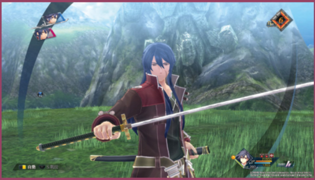
●乘坐电梯来到 4F 触发一场强敌战和一场 BOSS 战。



BOSS 亚里欧斯?

出战成员只有黎恩一人，并且一直保持觉醒状态，所以不需要担心输出不够的问题。

这时候的风剑也没有之前那么可怕，高难度下可以使用坚守阵来慢慢磨。他的 HP 减半时也同样会使用轻功和 S 战技，如果黎恩的装备不太行的话建议使用提高防御力的魔法配合坚守阵来硬扛吧。



收集项目

人物笔记项目（主线）：黎恩②改变、妙婕②期末考的约定、盖乌斯①故乡的危机、奥利巴特皇子①夺回卡雷贾斯、穆拉中校①营救好友

罗伊德路线
第4章 苏醒的意志-黑色包围战-

●剧情后自动来到玛因兹山道②，队伍角色为诺艾儿。

○在回廊的千年宝库可以兑换回路“霸道”了，这是清杂兵的最佳回路，建议合3个给三个主角队都带上。

●来到第一个岔路口，向上走来到桥边触发剧情，调查绳子进入玛因兹隧道，途中会触发强制战斗。

收集项目

人物笔记项目（主线）：芙兰②后方支援、诺艾儿③克洛斯贝尔的作风。

◈ 宝箱

玛因兹隧道	①心灵露水；②炎伤之刃Ⅳ
玛因兹山道③	①深邃之黄；②千万五谷 ×5、新鲜的蛋 ×5、鲜奶 ×5、熟成奶酪 ×5

●来到玛因兹山道③的空地触发强制战斗，之后自动进入玛因兹，兰迪入队，解除罗伊德路线对应的梦幻回廊第3层封印。

●去镇长家和贝卡莱商店与马奇亚斯以及托娃等人对话，做好准备后去展望台触发剧情，托娃和马奇亚斯入队。

○在镇张家和比克森镇长对话可以获得勇气灵魂。

收集项目

人物笔记项目（主线）：兰迪②在山路重逢、马奇亚斯①和兰迪一起、米蕾优二尉①重伤

料理：红砖咖喱（酒馆《红砖亭》）

●来到玛因兹隧道触发剧情战，战后艾丝蒂尔和约书亚入队。

●剧情后自动来到玛因兹山道·僧院前，来到门口触发战斗，进入僧院后看着地图来前进即可。

收集项目

人物笔记项目（主线）：兰迪③属于自己的作风、赛尔盖①上司的坚持、达德利搜查官②使命与正义、艾丝蒂尔①助阵、约书亚①做好准备

○在月之僧院③打倒苦痛骑士的话 RP+5。

●绕一大圈回到月之僧院①，操作开关架起通路，在最深处前有特殊回复装置，继续前进触发战斗，罗伊德的战技产生变化。

◈ 宝箱

玛因兹山道·僧院前	①罗汉珠
月之僧院①	①痊愈之药 ×3、S-药片 ×3；②霸道；③全回复药
月之僧院②	①月轮牙；②大回复药、圣灵药、EP填充剂Ⅲ；③老子的料理·素斋料理；④新月之镜UR
月之僧院③	①神圣宝冠；②EP填充剂Ⅳ；③真·必胜头巾；④勇气灵魂
月之僧院①	①破颜之牙Ⅳ



BOSS 宵暗之舞姬伊莉雅

老样子，带杂兵的BOSS优先解决周围的杂兵。

这一战的难点在于伊莉雅会使用附带即死状态效果的战技，高难度下会有些棘手。

HP降低至一半以下后会进入亢奋状态，使用附带SPD提升效果的战技，而且会发动S战技，需要多加小心。

BP不够的话可以使用罗伊德的战技来补充，如果道具充足的话可以使用马奇亚斯的让其他角色立刻可以行动的战技来配合罗伊德进行输出。



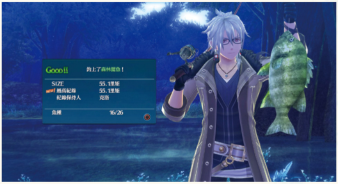
收集项目

人物笔记项目（主线）：罗伊德②正因互相支持、米蕾优二尉②清醒、索妮亚司令①营救总队、伊莉雅②宵暗之舞姬

黎恩路线
第4章 零之邂逅

●自动来到艾鲁湖湿地①，菲、劳拉和瑟蕾奴入队，固定成员为黎恩、悠娜、菲、劳拉、瑟蕾奴、克洛，剩下队员可以从新Ⅶ成员里选一人。

休整完毕后朝着米修拉姆的方向前进。



收集项目

人物笔记解锁（主线）：劳拉、菲、绯之罗赛莉亚、瑟蕾奴

人物笔记项目（主线）：赛特①灵脉的扭曲现象、雷克多少校①交换情报

钓鱼：森林鳃鱼（艾鲁姆湖湿地②）

◈ 宝箱

艾鲁湖湿地①	①仙道珠
艾鲁湖湿地②	①巨石坠落UR；②精灵香；③圣界铃；④新鲜香草 ×5、爽口洋葱 ×5、软绵绵马铃薯 ×5、苦番茄 ×5；⑤白虎刃

●进入米修拉姆来到湖畔沙滩，在商店街触发剧情。

●离开《翠雀饭店》，从商店街进入别墅地，劳拉、菲、瑟蕾奴暂时离队，触发二连战，第二场战斗时三人归队。战后解除黎恩路线对应的梦幻回廊第3层封印。

收集项目

人物笔记项目（主线）：悠娜③与父亲重逢

钓鱼：粉红神仙鱼（米修拉姆 · 湖畔沙滩）、埃雷肯拟态鲨（米修拉姆 · 码头）

料理：霜降牛排（餐厅《幸运》）

●来到商店街的MWL · 入口广场侧出口前触发剧情，进入米修拉姆奇幻乐园。

●前往摩天轮前广场，在摩天轮前触发剧情，获得“M只秘宝 · 头部”。

●来到恐怖云霄飞车前方，选择队友玩云霄飞车射击游戏，得分高的话RP+2，详情不明，应该是7000～8000分左右，不擅长射击游戏的话建议事先存个档。完成后获得“M之秘宝 · 尾巴”。



●回到商店街触发剧情，前往湖畔沙滩触发战斗，战后获得“M之秘宝 · 身体”。

●收集完所有M之秘宝的各个部件后入手“M之秘宝 · 成品”，前往MWL · 入口广场触发战斗。

BOSS 机械咪西

延迟和能力低下系比较有效果，推荐以战技里有延迟效果的黎恩、亚尔缇娜等人作为主输出。

机械咪西在HP降至一半以下后会进入亢奋效果，同时恢复1万HP，不过不会使用S战技，所以还算比较好对付。



●战后来到镜之城前触发剧情，之后开始探索镜之城。

●在镜之城①途中会触发和伪装的新Ⅶ班成员以及瑟蕾奴战斗，手感和梦幻回廊第2层中间的幻影差不多，只要注意HP减半后别给他们发动S战技的机会即可。

●在镜之城②途中会遇到和伪装的劳拉、菲以及克洛的战斗。

●进入最深处触发BOSS战。

◈ 宝箱

镜之城①	①激情之红；②圣灵药 · 改；③力量药水Ⅱ、守护药水Ⅱ、心灵药水Ⅱ；④纯金手表
镜之城②	①老子的料理 · 棉花糖；②八咫镜；③冥皇

BOSS 鬼面剑士

需要注意的是在本战里黎恩无法使用神气合一，因此主输出可以交给拥有同款增幅类战技的克洛。

开战后优先解决旁边的兽眸，同时要小心他使用的3回合内硬直时间变成5倍的战技，建议在3回合后再进行战斗行动，期间的防御工作可以交给亚尔缇娜或者黎恩的指令。

对方的战斗方式我们可以说是很熟悉，基本针对黎恩的战技来做事先工作就行了。使用魔法的话需要注意，对方也有解除驱动类的战技，如果不是能在对方行动前就可以发动的攻击类魔法就建议先别使用，输出还是以战技为主。



收集项目

人物笔记项目（主线）：黎恩③邂逅

《C》路线 第4章 极乐世界

●自动来到诺克斯森林之路①，前进一段路后触发二连战，其中第二场为单挑战，建议事先给《C》准备好优良的装备和回复品。

BOSS 神速杜芭莉

玩家需要操作《C》和杜芭莉进行单挑战。不过也由于是单挑战，所以难度相对较低，杜芭莉的异常状态耐性较弱，可以通过战技来让她陷入异常状态后慢慢进行输出，由于战斗时没有BP回复手段，也无法发动英勇狂怒，所以使用指令时最好有些计划性。



◈ 宝箱

诺克斯森林之路①	①寂静之蓝；②超 · 土偶；③全回复药
诺克斯森林之路②	①风神珠；②粗碎岩盐 ×5、百药精酒 ×5、星型莓果 ×5、蜂蜜糖浆 ×5

收集项目

人物笔记解锁（主线）：神速杜芭莉
钓鱼：水银鲤（诺克斯森林之路①）、蓝宝石鱼（解锁第 3 层后的创始圆庭）

●战后杜芭莉入队，穿过诺克斯森林之路前往克洛斯贝尔警察学校。

●在学校里触发和弱化型“风之剑圣?”的强制战斗，战后亚里欧斯入队，解除《C》路线对应的梦幻回廊第 3 层封印，其他两条路线全部解锁的话，可以攻略梦幻回廊第 3 层了，庭院内的对话更新，庭院的操作角色变为黎恩。

●进入拘留所，向着深处前进。

○在拘留所②打倒莱杰尼克夫·里维后 RP+5。

●来到最深处触发 BOSS 战。



宝箱

拘留所①	① EP 填充剂Ⅳ；②真·斗魂皮带；③大治愈之药；④原力宝冠
拘留所②	①老子的料理·监狱伙食；②冰将珠；③大回复药、圣灵药、EP 填充剂Ⅲ；④玄武刃；⑤土人偶
拘留所③	①龙神香；②昏厥之刃Ⅳ；③焰星铃

BOSS Emperor · Dogma

战法和之前人偶工房的里差不多。需要注意的是这场战斗是二连战，第二战时 BOSS 的 HP 比第一战还要高一些，所以这里的难点在于如何把握第一战里的消耗。

BOSS 的 HP 处于一半以下时会使用“大觉醒”进入亢奋状态，附带 STR 提升和 1 次完美防御效果，在他进入亢奋状态后首先要让一个角色用普通攻击打掉他的完美防御才行。



收集项目

人物笔记解锁（主线）：伊安
人物笔记项目（主线）：亚里欧斯①提供协助、拉碧丝②前管理者、斯温③做出了断、娜狄雅③孽缘、滴①亲子的羁绊、伊安①极乐世界和拉碧丝

最终章 终焉，以及创始

●开局随便选路线，内容是共通剧情，之后会分路线行动。

●罗伊德路线：剧情后自动来到站前大道，队伍成员为特务支援课全员 + 艾丝蒂尔。在站前大道中央触发剧情战，战后蕾恩、约书亚、提妲、阿加特入队，缇欧可以通过战技召唤蔡特，获得一些补给品。

和温蒂对话可以使用商店功能。

之后来到中央广场触发战斗，对方是之前打过的敌人，这里就不再重复说明了。



收集项目

人物笔记项目（主线）：索尼娅司令②解放作战开始

●《C》路线：自动来到西侧大街，蕾恩离队，在出口前和黑衣卫士们战斗，战后和雷克特、克蕾雅汇合，获得一些周年纪念蛋糕卷和补给品，

和奥斯卡对话可以使用商店功能

前往欢乐街触发剧情战。

收集项目

人物笔记项目（主线）：修莉①相信伊莉雅

●黎恩路线：自动来到东侧大道，队伍为帝国侧的新旧Ⅶ班成员 + 瑟蕾奴，黎恩的神气合一强化为冥我神气合一。

在东侧大道触发战斗后马奇亚斯等人归队，在这次剧情战固定为出战成员，用不顺手的话可以放在后排，战后可以自由编队。

和洛伊对话可以获得补给品，并且能使用商店功能。

之后来到港湾区触发战斗。

●三条路线都打过一次之后黎恩队伍和罗伊德队伍汇合，莉夏不参加这次战斗，重新编队后开始战斗。

黎恩和罗伊德这边的战斗结束后会自动切换到《C》队伍的 BOSS 战。

BOSS 阿斯摩丹 · 梅纳斯

体型看着挺大的不过 HP 其实并不太高，很难得的是 HP 减至一半以下后它不会重置破防量表。保证好 BP 和 CP 的补充就不会有太大的问题。



BOSS 卢法斯总统

开局时他会使用 6 回合的硬直时间 1.5 倍指令，想要速战速决的话可以使用强化战技来迅速跑完 6 回合。

由于是人型 BOSS 所以自然是有 S 战技的，HP 降至一半以下时要小心，等级不高的话他的 S 战技甚至会造成一击毙命的惨剧。

善用亚里欧斯和杜芭莉的速度型战斗方式可以增加输出的频率。



●三个队伍全部集合后还会有一场 BOSS 战，《C》和莉夏固定出战。

BOSS 卢法斯总统、宵暗的舞姬伊莉雅

和上一战一样，开局会使用硬直时间 1.5 倍的指令，CP 回复手段充足的话可以用罗伊德的无耻……咳，燃烧之心连发来迅速跑完 6 回合。

虽然战斗风格和之前的战斗相比没什么变化，不过这时候两人会使用战术连结，攻击力也比之前有所提升。

在 HP 降至一半以下时两人会变得很棘手，伊莉雅会使用附带反射效果的 S 战技，而卢法斯还会使用解除驱动的 S 战技（无法使用反射来抵挡），所以在 HP 降至一半以下后就要尽快将两人打至破防状态，否则 S 技连发先不说能不能扛住，就算扛住了，之后要解除两人的反射效果也要白白花费时间。



收集项目

人物笔记解锁（主线）：深渊克洛提德、守护骑士汤玛斯

人物笔记项目（主线）：罗伊德③查明真相、莉夏③舞姬对决、《C》③冒牌货、守护骑士汤玛斯①肩负使命、伊莉雅③破碎的面具

●剧情后进入惯例的决战前夜环节，来到兰花塔前，解锁克洛斯贝尔及其周边的移动限制。

可以进入梦幻回廊了，解锁第 4 层，圆庭的操作角色换成罗伊德。

接下来的收集部分比较乱，所以就按区域来分。

可以根据地图快捷菜单的 NEW 标示看看哪里还有没说过话的人。

收集项目

人物笔记项目（收集）：盖乌斯②联络人（兰花塔 35F）

○在中央广场和哈罗德对话可以获得力量药水 II、守护药水 II、心灵药水 II 各 3 个。

收集项目

人物笔记项目（收集）：赛尔盖②讨个好兆头（中央广场）、赛特②动物们的集会（特务支援课大楼楼顶）

料理：洋溢野性熏风通心粉（咖啡厅《温赛特》）

书籍：《克洛斯贝尔时报周刊·紧急号外》（百货店的杂货区《撒札克》）

○在东侧大道和塔卡对话可以获得新鲜香草 ×5、爽口洋葱 ×5、软绵绵马铃薯 ×5、苦番茄 ×5。

在龙老饭店和珊珊对话可以获得龙老炒饭 ×5、龙老麻婆豆腐 ×5。

收集项目

人物笔记项目（收集）：贝琪①以买卖提供支援（克洛斯贝尔工商会）、雨果①先见之明（克洛斯贝尔工商会）、柜台蜜雪儿①联络总部（游击士协会）、莎拉②为作战做准备（游击士协会）

○前往西侧大街，在食品·百货《塔里兹商店》和塔里兹对话可以获得大回复药 ×5、EP 填充剂 III ×5、圣灵药 ×5。

○在烘焙坊《摩尔吉》触发支线，前往乌尔斯拉小径·旧演习地获取铃莓，带回来给奥斯卡。

○到法律事务所原址和彼特对话，然后到地下区域 B 区块 /S II 区·深处调查毁坏的终端机触发剧情，关系到 RP 的收集和奖杯。



收集项目

人物笔记项目（收集）：蕾恩②约定（西侧大道）

○来到港湾区，和阿塞尔对话可以获得铁拳面《一徹》×4。

收集项目

人物笔记项目（收集）：菲②与游击士并肩作战（港湾区）、劳拉②讨伐魔兽（港湾区）、雷克斯①身为帝国的记者（港湾区）、薇薇①当地的声音（港湾区）

料理：铁拳眠《一徹》（面店《欧赛尔》）

○来到行政区，和库罗玛对话可以获得苦番茄奶昔 ×18。

收集项目

人物笔记项目（收集）：艾略特②巡视街头（行政区）、艾玛②警戒（行政区）、随从骑士斯卡蕾特①赎罪（行政区）、尤西斯②会谈（市民会馆）、米莉亚姆②吃遍可丽饼摊（市民会馆，对话 2 次）

〇市内和城镇这些非野外迷宫区域的收集做完之后可以四处跑跑把剩下的宝箱和钓鱼收集完。

〇在乌尔斯拉小径②海边和钓公师团的成员们对话触发剧情，收集完25种钓鱼笔记后将操作角色换成罗伊德、黎恩或者艾斯蒂尔来这里钓最后一种鱼。

〇这时候各地会出现幻兽。

星见之塔：幻兽古尔诺加，战后RP+3，调查地上的发光体获得“黑塞姆利亚矿的碎片”。

古战场·深处：幻兽海德伦，战后可以获得失落魔法“女神之吻”，RP+5，调查地上的发光体获得“黑塞姆利亚矿的碎片”。

月之僧院·深处：幻兽怨毒安斯尔特，战后RP+5，调查地上的发光体获得“黑塞姆利亚矿的碎片”。

诺克斯森林之路①：幻兽基诺夏·赛纳克，战后RP+3，调查地上的发光体获得“黑塞姆利亚矿的碎片”。

地下货物轨道：幻兽歌利亚·露，战后RP+3，调查地上的发光体获得“黑塞姆利亚矿的碎片”。

鲁姆湖湿地①：幻兽猛毒岩龙，战后RP+3，调查地上的发光体获得“黑塞姆利亚矿的碎片”。

3块“黑塞姆利亚矿的碎片”可以交换1个黑塞姆利亚矿，1个黑塞姆利亚矿可以交换1个角色的最强武器。

〇在阿尔摩利卡村的杂货店和杰克对话获得大回复药×1、新鲜的蛋×5、鲜奶×5、熟成乳酪×5，这里还能买到钓具“丑角鱼线”。

〇在拘留所深处和达德利对话触发剧情，关系到RP的收集和奖杯。

〇玛因兹山道②出现温泉。

〇在圣乌尔斯拉医科大学屋顶可以探望伊莉雅和米蕾优。

〇在米修拉姆的镜之城·深处和罗西努对话，如果之前看过拘留所深处和地下区域B区块/S II区·深处剧情的话RP+7，同时达成解锁奖杯“查明真相者”的前提条件。

收集项目

人物笔记项目（收集）：琳黛①米蕾优的手术（圣乌尔斯拉医科大学屋顶，选择看望米蕾优）、罗西努①法典国的状况（米修拉姆的镜之城·深处）

◈ 宝箱

西克洛西贝尔街道	①还魂胶囊；②睡眠之刃
乌尔斯拉小径①	①琥耀珠；②红曜珠；③生命神水
乌尔斯拉小径②	①力量神水；②翠耀珠；③守护神水；④苍耀珠
乌尔斯拉小径③	①魔力神水；②魔王珠；③心灵神水；④金耀珠；⑤老子的料理·什锦火锅
东克洛斯贝尔街道①	①龙神香
地下货物轨道	①黑耀珠；②龙神香；③冻结之刃IV；④神行珠
艾鲁姆湖湿地①	①精灵香；②海星铃；③银耀珠

钓鱼

西克洛斯贝尔街道：金鲑
乌尔斯拉小径①：北方龙鱼
乌尔斯拉小径③：大理石乌蚌
梦幻回廊·创始圆庭：暴食鲨
艾鲁姆湿地①：珍珠草鱼
乌尔斯拉小径②：宝石蟹（钓上25种鱼后操作罗伊德、艾丝蒂尔、黎恩其中一人才能钓起）

●做好准备后前往兰花塔屋顶，顺便建议多练练三主角+克洛以外的角色，否则最后会吃亏。

队伍分为A队和B队，A队固定成员为罗伊德、《C》、娜狄雅，B队固定成员为黎恩、拉碧丝、斯温，剩下的空位可以随意编队。

●分好队之后开始探索颠倒巴比伦，和之前分线互动时差不多，需要两组队伍来回切换才能继续前进，最后B队来到颠倒巴比伦③的回复装置前，继续前进就会触发两支队伍各自的强敌战，两场战斗除了开局时敌人会使用指令之外就没有其他难点了。

收集项目

人物笔记项目（主线）：麦克道尔议长②创始之翼作战；奥利巴特皇子②埃尔赛尤II

◈ 宝箱

颠倒巴比伦②（A组）	①琥珀煌珠；②青龙刀；③心灵神水；④全回复药；⑤黑塞姆利亚矿；⑥圣灵药·改；⑦翠耀煌珠
颠倒巴比伦②（B组）	①钢星铃；②生命神水；③影轮牙；④守护神水；⑤苍耀煌珠；⑥大回复药、圣灵药、EP填充剂III；⑦红耀煌珠
颠倒巴比伦③（A组）	①日轮牙；②还魂胶囊；③力量药水Ω、守护药水Ω、心灵药水Ω；④银耀煌珠；⑤金耀煌珠；⑥幽界铃；⑦魔力神水
颠倒巴比伦③（B组）	①黑耀煌珠；②力量神水；③雷神珠；④勇气灵魂；⑤武神珠；⑥RP填充剂IV；⑦龙神香

●战后两队会和，黎恩和罗伊德作为固定成员在队，能够进入梦幻回廊了。建议准备好一队黎恩、克洛、《C》不在队时的队伍组合并且给他们刷好装备再进入最深处。

●如果之前观看了克洛斯贝尔周边相关的3个剧情（就是RP+7的那三个），这时候就能解锁奖杯“查明真相者”。之后就是四连BOSS战。

BOSS 伊修麦格·黎恩

对方的攻击力较高，如果有后卫角色上场的话建议事先装备好提升防御力和HP上限的饰品。而且由于角色本身特性，想要让BOSS失衡的话只能用“斩”属性以外的角色，在配队时需要多加注意。

当他的HP减半时不仅会进入亢奋状态，而且还会使用3回合的硬直时间5倍指令，考虑到对方会使用S战技，所以如果CP多的话就使用罗伊德或者黎恩的自我强化BUFF来撑过这段时间，如果所剩CP不多的话就只能配合防御类指令来硬扛了。



BOSS 兽眸·基尔斯汀

骑神战。

这一阶段需要打3次，第一次将它的HP打到85%，第二次将它的HP打到80%，第三次将它的HP打至90%左右，直到无法对其造成伤害位置，之后自动进入剧情，开始下一战。

姿势	攻击有效部位
通常	身体
左手在前的咏唱	手臂
两手放胸前的咏唱	腿部
左脚向前的咏唱	手臂
右手在前的咏唱	使用战技打断



BOSS 兽眸·基尔斯汀

紧接着第二次的骑神战。

相比起上一场，它的行动速度和攻击伤害进一步提升，高难度下如果被它单体瞄准的话建议使用防御来减少伤害。

姿势	攻击有效部位
通常	身体
左手在前的咏唱	手臂
两手放胸前的咏唱	腿部
左脚向前的咏唱	手臂
右手在前的咏唱	手臂，不过由于会附带 DEF 降低效果，建议使用战技打断



BOSS 终焉之伊修麦格

罗伊德固定在队，《C》、克洛、黎恩不参战。

开局它会使用 6 回合的 EP 和 CP 消费量翻倍指令，如果介意消耗量的话可以使用普攻或者使用道具来跑完 6 个回合。

当它的 HP 减半时会进入亢奋状态，S 战技附带吸收全员 CP 的效果，如果一时间躲不过的话建议使用绝对防御或者反射盾。

收集项目

人物笔记项目（主线）：罗伊德④可能存在的未来、黎恩④多保重、克洛②奥尔迪涅、《C》④不是一个人、拉碧丝③对未来的祈祷



关于通关后

通关后读取存档会直接来到梦幻回廊，之后能够继续在梦幻回廊探索或者刷素材做装备。

第 4 层后半部分也会在通关后解锁，金色封印石解锁持有上限，打倒守护魔兽或者守护者时会低概率掉落金色封印石。和大型更新追加的第 5～7 层、第零层。

调查幻梦镜的话可以直接生成通关存档，返回主菜单页面读取通关存档后可以直接开始二周目，和《闪轨 4》一样，可继承要素无数量上限，基本上除了封印石、剧情道具和 VM 卡片之外都能够继承，甚至连梦幻回廊都能保持通关后的状态继承到下一周目。

顺便一提的是进行多周目游戏时所有 DLC 的开封状态都会被重置。

幻梦碎片全内容

解锁内容	所需数量
解锁小游戏“波姆碰”	10
解锁“解放台座”	50
增加梦幻回廊“支援栏位”	100/600/1500
BP 上限 +1	150/1200/3000
奇袭量表上限 +1	200/1500/4000
强化“英勇狂怒”	250/500/5000
增加队伍 EXTRA 栏位	800
增加限定任务出现数	100/200/300/400
增加星灵树回复奖励	20/40/60/100/1000
增加紧急突袭交替栏位	50
强化创世圆庭的特殊战斗	100/250/500
新增 EXTRA 栏位的伙伴①（新VII班成员）	100
新增 EXTRA 栏位的伙伴②（黎恩线第二章队友）	100
新增 EXTRA 栏位的伙伴③（罗伊德先第二章队友 + 克蕾雅）	80
新增 EXTRA 栏位的伙伴④（艾玛、盖乌斯、莎拉、亚莉莎、雪伦）	100
新增 EXTRA 栏位的伙伴⑤（缇欧、瓦奇、阿加特、提妲）	80
新增 EXTRA 栏位的伙伴⑥（拉碧丝、斯温、娜狄雅、蕾恩）	80
新增 EXTRA 栏位的伙伴⑦（劳拉、菲、马奇亚斯、托娃）	80
新增 EXTRA 栏位的伙伴⑧（兰迪、诺艾儿、艾丝蒂尔、约书亚）	80
新增 EXTRA 栏位的伙伴⑨（瑟蕾奴、亚里欧斯、杜芭莉）	80
新增 EXTRA 栏位的伙伴⑩（罗伊德、黎恩、《C》）	250
增加波姆碰的对战对手①	40
增加波姆碰的对战对手②	40
增加波姆碰的对战对手③	40
增加波姆碰的对战对手④	40
增加波姆碰的对战对手⑤	40
增加波姆碰的对战对手⑥	40
增加波姆碰的对战对手⑦	40
转换为“还魂粉”	10
转换为“勇气种子”	10
转换为“精灵香”	10
转换为“还魂胶囊”	15
转换为“勇气灵魂”	15
转换为“龙神香”	15
转换为“力量露水”	20
转换为“守护露水”	20
转换为“魔力露水”	20
转换为“心灵露水”	20
转换为“生命露水”	20
转换为“力量神水”	50
转换为“守护神水”	50
转换为“魔力神水”	50
转换为“心灵神水”	50
转换为“生命神水”	50
转换为“碧蓝露水”	2
转换为“碧蓝神水”	5

主要任务

※ 不包括大型更新追加的部分。

任务内容	奖励
攻略梦幻回廊“第 1 层”	RP+10、幻梦碎片 ×120、龙瞳 ×1
攻略梦幻回廊“第 2 层”	RP+10、幻梦碎片 ×140、统御之王 ×1
攻略梦幻回廊“第 3 层”	RP+10、幻梦碎片 ×200、星杯复活术 ×1
攻略梦幻回廊“第 4 层”	RP+10、幻梦碎片 ×300、星杯挂坠 ×1
彻底攻略梦幻回廊“第 4 层”	RP+10、幻梦碎片 ×450、梅尔维尔光线 ×1
打倒 3 只第 2 层的守护魔兽	RP+5、幻梦碎片 ×60、封技之刃Ⅳ ×1
打倒 4 只第 3 层的守护魔兽	RP+5、幻梦碎片 ×120、炎帝珠 ×1
打倒 5 只第 4 层的守护魔兽	RP+5、幻梦碎片 ×180、力天使加农 UR×1
累计打倒 25 只守护魔兽	RP+5、幻梦碎片 ×250、真·朱雀刃 ×1
完成 2 次限定任务	RP+5、幻梦碎片 ×20、大地之愈 UR×1
完成 5 次限定任务	RP+5、幻梦碎片 ×60、毒之刃Ⅳ ×1
完成 10 次限定任务	RP+5、幻梦碎片 ×120、坚韧守护 UR×1
完成 15 次限定任务	RP+5、幻梦碎片 ×180、重震锤 UR×1
开启 100 个现实世界中的宝箱	RP+5、幻梦碎片 ×80、碧蓝神水 ×1
开启 150 个现实世界中的宝箱	RP+5、幻梦碎片 ×180、碧蓝神水 ×2
开启 203 个现实世界中的宝箱	RP+5、幻梦碎片 ×260、碧蓝神水 ×3
开启 50 个梦幻回廊中的宝箱	幻梦碎片 ×70、风言铃 ×1
开启 100 个梦幻回廊中的宝箱	幻梦碎片 ×120、风之飘尘 UR×1
开启 150 个梦幻回廊中的宝箱	幻梦碎片 ×180、神罚怒雷 UR×1
开启 200 个梦幻回廊中的宝箱	幻梦碎片 ×360、雷神煌珠 UR×1
累计发动 50 次 S 战技	幻梦碎片 ×30、七属性耀晶石 ×100
累计发动 100 次 S 战技	幻梦碎片 ×50、七属性耀晶石 ×200
累计发动 150 次 S 战技	幻梦碎片 ×180、七属性耀晶石 ×300
累计发动 50 次英勇狂怒	幻梦碎片 ×30、七属性耀晶石 ×100
累计发动 100 次英勇狂怒	幻梦碎片 ×60、七属性耀晶石 ×200
累计发动 150 次英勇狂怒	幻梦碎片 ×150、七属性耀晶石 ×300
累计发动 300 次英勇狂怒	幻梦碎片 ×250、七属性耀晶石 ×400
强化武器 15 次	幻梦碎片 ×30、力量露水 ×1
强化武器 50 次	幻梦碎片 ×130、力量露水 ×3
强化武器 100 次	幻梦碎片 ×180、力量露水 ×6
制作黑塞姆利亚矿制武器	幻梦碎片 ×150、七圣剑 UR×1
制作 3 种黑塞姆利亚矿制武器	幻梦碎片 ×400、时间爆发 UR×1
强化防具 10 次	幻梦碎片 ×20、守护露水 ×1
强化防具 20 次	幻梦碎片 ×120、守护露水 ×3
强化防具 50 次	幻梦碎片 ×160、守护露水 ×6
交换配件 10 次	幻梦碎片 ×20、生命露水 ×1
交换配件 20 次	幻梦碎片 ×120、生命露水 ×3
交换配件 50 次	幻梦碎片 ×160、生命露水 ×6
战斗胜利 200 次	幻梦碎片 ×40、七属性耀晶石 ×100
战斗胜利 400 次	幻梦碎片 ×90、七属性耀晶石 ×200
战斗胜利 600 次	幻梦碎片 ×180、七属性耀晶石 ×300
战斗胜利 800 次	幻梦碎片 ×240、七属性耀晶石 ×400
任意两人的连结等级提升至 5	RP+5、幻梦碎片 ×40、勇气种子 ×1
任意两人的连结等级提升至 6	RP+5、幻梦碎片 ×90、勇气灵魂 ×1
任意两人的连结等级提升至 7	RP+7、幻梦碎片 ×150、勇气灵魂 ×2
任意核心回路等级提升至 8	幻梦碎片 ×70、还魂粉 ×1
任意核心回路等级提升至 9	幻梦碎片 ×100、还魂胶囊 ×1
任意核心回路等级提升至 10	幻梦碎片 ×200、还魂胶囊 ×2
获得 2 个失落魔法结晶回路	幻梦碎片 ×40、精灵香 ×1
获得 5 个失落魔法结晶回路	幻梦碎片 ×120、龙神香 ×1
累计获得 500 个 U 物质	幻梦碎片 ×30、回复药 ×5
累计获得 1000 个 U 物质	幻梦碎片 ×60、中回复药 ×5
累计获得 1500 个 U 物质	幻梦碎片 ×120、大回复药 ×5
累计获得 2000 个 U 物质	幻梦碎片 ×240、圣灵药·改 ×5
学习 15 种料理	RP+5、幻梦碎片 ×60、生命神水 ×1
学习 21 种料理	RP+5、幻梦碎片 ×160、生命神水 ×2
学习 28 种料理	RP+5、幻梦碎片 ×300、生命神水 ×3
制作 15 种极品料理	幻梦碎片 ×30、冰晶剑 UR×1
制作 21 种极品料理	幻梦碎片 ×130、破灵之牙Ⅳ ×1
制作 28 种极品料理	幻梦碎片 ×230、真·海星铃 ×1
制作 15 种古怪料理	幻梦碎片 ×30、猛毒烈焰 UR×1
制作 21 种古怪料理	幻梦碎片 ×130、破剑之牙Ⅳ ×1
制作 28 种古怪料理	幻梦碎片 ×230、真·焰星铃 ×1
钓上 12 种鱼	RP+5、幻梦碎片 ×50、塞姆利亚鱼钩 ×1
钓上 18 种鱼	RP+5、幻梦碎片 ×120、爆钓集鱼液Ⅴ ×1
钓上 24 种鱼	RP+5、幻梦碎片 ×180、高阶卷筒 ×1
钓上 26 种鱼	RP+7、幻梦碎片 ×220、冰将煌珠 ×1
开启金色封印石 1 次	RP+7、幻梦碎片 ×50、金言铃 ×1
开启金色封印石 3 次	RP+7、幻梦碎片 ×150、破邪之印 UR×1
开启金色封印石 6 次	RP+7、幻梦碎片 ×450、炽天使之环 UR×1
在追忆石盘观看额外篇章	RP+5、幻梦碎片 ×40、复活术 UR×1
累计观看 3 个额外篇章	RP+5、幻梦碎片 ×70、蓝色徽记 ×1
累计观看 9 个额外篇章	RP+5、幻梦碎片 ×150、水言铃 ×1
累计观看 17 个额外篇章	RP+5、幻梦碎片 ×220、碧水喷射 UR×1
累计观看 26 个额外篇章	RP+5、幻梦碎片 ×300、圣灵术 UR×1
挑战试练之门	RP+7、幻梦碎片 ×40、黑言铃 ×1
挑战 4 个试练之门	RP+7、幻梦碎片 ×160、深渊之影 ×1
挑战 8 个试练之门	RP+7、幻梦碎片 ×210、失落创世纪 ×1
累计解除 3 个虚无枷锁	RP+5、幻梦碎片 ×50、U 物质 ×10
累计解除 5 个虚无枷锁	RP+5、幻梦碎片 ×80、U 物质 ×15
累计解除 7 个虚无枷锁	RP+5、幻梦碎片 ×120、U 物质 ×20
累计解除 10 个虚无枷锁	RP+5、幻梦碎片 ×160、U 物质 ×25
开启银色封印石 5 次	幻梦碎片 ×60、银言铃 ×1
开启银色封印石 10 次	幻梦碎片 ×80、银护符 ×1
开启银色封印石 15 次	幻梦碎片 ×120、盖伦堡垒 UR×1
开启银色封印石 25 次	幻梦碎片 ×180、银狼珠 ×1
开启银色封印石 50 次	幻梦碎片 ×250、白银狼 UR×1
在 VM 中获胜	幻梦碎片 ×10、捉弄 ×1
在 VM 中赢过 3 个人	幻梦碎片 ×30、封魔之刃Ⅳ ×1
在 VM 中赢过 5 个人	幻梦碎片 ×50、常青之绿 ×1
在 VM 中赢过 10 个人	幻梦碎片 ×70、贤王珠 ×1
在 VM 中赢过卢法斯	幻梦碎片 ×150、真·革命 ×1
在 VM 中赢过 19 个人	幻梦碎片 ×200、龙神香 ×1
在波姆碰中获胜	幻梦碎片 ×20、真心 ×1
在波姆碰中赢过 3 个人	幻梦碎片 ×40、虎威 ×1
在波姆碰中赢过 11 个人	幻梦碎片 ×80、火言铃 ×1
在波姆碰中赢过 19 个人	幻梦碎片 ×100、恶梦之刃Ⅳ ×1
在波姆碰中赢过 31 个人	幻梦碎片 ×120、还魂胶囊 ×1
在波姆碰中赢过琪雅	幻梦碎片 ×150、真·圣界铃 ×1
在海滩 DE 度假的劈西瓜获得 C 以上的评价	幻梦碎片 ×30、还魂粉 ×1
在海滩 DE 度假的香蕉船·路线 A 获得 C 以上的评价	幻梦碎片 ×20、勇气种子 ×1
在海滩 DE 度假的香蕉船·路线 B 获得 C 以上的评价	幻梦碎片 ×20、勇气灵魂 ×1
在海滩 DE 度假的香蕉船·路线 C 获得 C 以上的评价	幻梦碎片 ×20、精灵香 ×1
在海滩 DE 度假邀请 1 个女性度过特别时间	幻梦碎片 ×20、生命露水 ×3
在海滩 DE 度假邀请 3 个女性度过特别时间	幻梦碎片 ×30、心灵露水 ×3
在海滩 DE 度假邀请 6 个女性度过特别时间	幻梦碎片 ×30、守护露水 ×3
在海滩 DE 度假邀请 9 个女性度过特别时间	幻梦碎片 ×30、魔力露水 ×3
在海滩 DE 度假邀请所有女性度过特别时间	幻梦碎片 ×30、力量露水 ×3
在现实世界里罗伊德在队的情况下打倒 10 个强敌	RP+5、幻梦碎片 ×100、碧蓝露水 ×3
在现实世界里罗伊德在队的情况下打倒 15 个强敌	RP+5、幻梦碎片 ×150、碧蓝神水 ×1
在现实世界里罗伊德在队的情况下打倒 20 个强敌	RP+5、幻梦碎片 ×300、碧蓝神水 ×2
在现实世界里黎恩在队的情况下打倒 10 个强敌	RP+5、幻梦碎片 ×100、碧蓝露水 ×3
在现实世界里黎恩在队的情况下打倒 15 个强敌	RP+5、幻梦碎片 ×150、碧蓝神水 ×1
在现实世界里黎恩在队的情况下打倒 20 个强敌	RP+5、幻梦碎片 ×300、碧蓝神水 ×2
在现实世界里《C》在队的情况下打倒 10 个强敌	RP+5、幻梦碎片 ×100、碧蓝神水 ×1
在现实世界里《C》在队的情况下打倒 15 个强敌	RP+5、幻梦碎片 ×150、碧蓝神水 ×2
在现实世界里《C》在队的情况下打倒 20 个强敌	RP+5、幻梦碎片 ×300、碧蓝神水 ×3
将梦幻回廊中所有同伴的等级提升至 110 以上	幻梦碎片 ×50、U 物质 ×10
将梦幻回廊中所有同伴的等级提升至 120 以上	幻梦碎片 ×100、U 物质 ×15
将梦幻回廊中所有同伴的等级提升至 130 以上	幻梦碎片 ×250、U 物质 ×20
解锁 50% 读书笔记中的资讯	RP+5、幻梦碎片 ×60、魔力神水 ×1
解锁 70% 读书笔记中的资讯	RP+5、幻梦碎片 ×160、魔力神水 ×2
解锁 90% 读书笔记中的资讯	RP+5、幻梦碎片 ×260、魔力神水 ×3
解锁所有读书笔记中的资讯	RP+7、幻梦碎片 ×360、魔力神水 ×5
人物笔记登录率达到 50% 以上	RP+5、幻梦碎片 ×50、心灵神水 ×1
人物笔记登录率达到 70% 以上	RP+5、幻梦碎片 ×150、心灵神水 ×2
人物笔记登录率达到 90% 以上	RP+5、幻梦碎片 ×250、心灵神水 ×3
人物笔记全文登录	RP+75、幻梦碎片 ×500、心灵神水 ×5
战斗笔记的资讯登录率达到 50% 以上	RP+7、幻梦碎片 ×80、力量神水 ×1、守护神水 ×1
战斗笔记的资讯登录率达到 70% 以上	RP+7、幻梦碎片 ×180、力量神水 ×2、守护神水 ×2
战斗笔记的资讯登录率达到 90% 以上	RP+7、幻梦碎片 ×280、力量神水 ×3、守护神水 ×3
战斗笔记的资讯完全登录	RP+10、幻梦碎片 ×600、力量神水 ×5、守护神水 ×5

全极品料理

※1：苏生果冻、豪迈带骨肉、秘水《桃源乡》、火龙酸辣海鲜汤从梦幻回廊的宝箱里随机获得。
米修拉姆热狗在初次游玩海滩 DE 度假后获得。
弗雷迪流涮涮锅游玩额外篇章“究极的野味”后获得。
※2：大型更新后追加了 3 个新的料理，食谱在第 5 层之后的蓝色宝箱里获得，和下表的料理不一样的是，可制作出极品料理的角色不止 1 人，直接让有笑脸头像的角色制作十之八九就能做出极品料理，当 1 个人制作出极品料理后其他可制作极品料理的角色也会标注出来。



料理名称	极品料理角色
龙老麻婆豆腐	莉夏
随兴马铃薯莎拉	亚修
鲜艳三色饭团	妙婕
乡村风格杂菜汤	艾莉
什锦薄煎饼	库尔特
鲜榨果汁	亚尔缇娜
铃莓冰	尤西斯
多汁炸火腿	斯温
半熟蛋三明治	艾略特
熟成牛肉炖汤	亚莉莎
香辣烤肉串	莎拉
黑暗螺旋面包	娜狄雅
微苦红苏打	罗伊德
苏生果冻	瓦奇

料理名称	极品料理角色
米修拉姆热狗	克洛
红砖咖喱	马奇亚斯
素斋料理《孤月》	诺艾儿
霜降牛排	菲
神奇糖果	米莉安
监狱拼盘	《C》
豪迈带骨肉	兰迪
正义特调	艾玛
洋溢野性熏风通心粉	劳拉
铁拳面《一徹》	盖乌斯
什锦锅《森林的恩惠》	黎恩
秘水《桃源乡》	拉碧丝
火龙酸辣海鲜汤	悠娜
弗雷迪流涮涮锅	缇欧



游戏方石

梦幻☆亚莉莎 RS

操作女性角色们（的魔法少女版本）的射击游戏，1.05 版本的更新下调了游戏整体难度。

游戏的操作并不算难，左摇杆是移动，○键为射击，长按的话可以进行连射，L1 键可切换操作角色，R1 键为有短暂无敌时间的旋转（也就是常说的垫步）。

除此之外长按 × 键可以发动蓄力射击，用于打破敌人的护盾或者抵消敌人的攻击，在攒满 SP 量表后按下 R2 键还能发动特殊射击，和蓄力射击一样有抵消敌人攻击的效果，而且命中敌人时能造成巨大伤害。

在推进《梦幻☆亚莉莎 RS》的剧情后还会有不同的支援角色加入，支援量表攒满后可以按下□键或者△键来发动辅助技能。

不同角色的射击效果和范围也不一样，可操作角色有悠娜、妙婕、亚尔缇娜、亚莉莎，辅助角色有菲、劳拉、艾玛、杜芭莉、莎拉和黎恩。

游戏共有 3 话，每一话首次通关可以获得 5RP、稀有回路和对应角色的魔法少女换装。



提尔锋计划

机器人大战终于从回合制变成动作游戏，分为 EASY 和 NORMAL 两个难度，在 1.09 版本里下调了 EASY 难度的敌人强度。

游戏的操作比较复杂，基本上算是从 RPG 变成了 ACT 般的感觉，玩惯平时的战斗后来玩这个需要适应一段时间的操作。

△键为锁定，R1 键为冲刺，冲刺的感觉就和平时过场里看到的机甲兵喷气推进差不多（非冲刺的话就是缓慢走路）。

攻击方法主要是○键的剑攻击和 R2 键的步枪攻击，步枪有子弹限制，用完后可以按下□键来重新上弹。

在敌人发动攻击的时候可以使用 L1 键来进行防御或者使用 × 键来垫步闪躲。

基本上所有的行动都会消耗行动点数，行动点数的回复方法只有随时间流逝来自动回复。

打完提尔锋计划的第一关能解锁人物笔记马卡罗夫① Ep：毕业制作、亚修③ Ep：机甲兵操练、劳拉① Ep：锻炼机甲兵技术、菲① Ep：操作机甲兵。



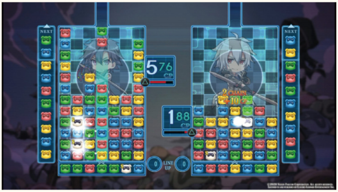
波姆碰

在《碧轨》《闪轨 4》里登场的三消游戏，操作方法类似《噗哟噗哟》，只要三种颜色能连在一起就能消除波姆，在波姆掉下来前可以使用○键或者 × 键来上下调整方向，经过一段时间后底层的波姆会从下方叠上来，需要在被波姆淹没之前尽量消除波姆。

消除波姆可以积攒 CP，CP 攒满到 100 以上后可以使用 L1/R1+△或者 L2/R2 来发动 S 战技，让对手的底层波姆堆叠速度加快。

游戏的制胜方法就是——别让正中央叠满波姆，只要能确保正中央是空出来的，那就不会输，不习惯的玩家可以多尝试几次。

波姆碰的对手可以在终端使用幻梦碎片解锁。



海滩 DE 度假 & 支援科的暑假

内容简单概括就是聊天事件（泡妹子）、香蕉船和劈西瓜，选择海滩 DE 度假的话操作角色为黎恩，对手角色为《闪轨》组角色，选择支援科的暑假的话操作角色为罗伊德，对手角色为克州篇的角色。

游玩各个项目需要消耗 MWL 参加券，第一次可以获得 7 张券，之后可以通过攻略梦幻迷宫来刷。首次通关海滩 DE 度假可以获得《老子的料理 · 热狗》。

比较有实质奖励的是聊天和劈西瓜。劈西瓜则是和男性队友之间的互动，选择黎恩或者罗伊德以外的角色来劈西瓜，操作方法和钓鱼差不多。最后无论成绩如何都能获得所选角色的泳装。

聊天事件的选项见下表。





◈ 悠娜

问题	正确回答
黎恩教官也会向往那种形式的婚礼吗?	NO
嗯～不过我有些担心耶，感觉有可能晒黑	NO
呃，黎恩教官？你没有在盯着奇怪的地方吧?	YES
那个，教官？来到久违的米修拉姆，你又好好放松了吗?	YES
你觉得它跟我搭调吗?	YES/ 视线移动到胸口
难不成你的意思是说我没有魅力吗?	NO
……黎恩教官，我可以再坐近一点吗?	YES

◈ 亚尔缇娜

问题	正确回答
……那个，我没有说梦话之类的吧?	YES
因为是在教官的身边……是吗。	YES
回去之后，我也想将今天的事画下来给大家看。	NO
机会难得，我想挑战看看有没有办法游到湖心。	YES
……有朝一日我是不是也能变成像其他人那样美丽的女性呢?	YES
以前教官曾经那样叫过我……现在你仍会将我当成搭档吗?	NO
泳装也是那么地……应该要选择像我这样稍微保守些的才好。	NO/ 视线移动到胸口

◈ 妙婕

问题	正确回答
你应该知道这是为什么吧，教官……?	YES
不过教官本身也是比较习惯现在的模样吧?	NO
我是一边想着教官一边挑选的……	YES/ 视线移动到胸口
难得有这个就，等一下可以让我帮你涂防晒油吗?	YES
再说我也想到了几个一不小心亲到教官嘴唇的作战嘛	YES
我现在是有再考虑要不要试着将头发留长一些……	NO
尽管令人不舍，弹差不多得告别了……	NO

◈ 亚莉莎

问题	正确回答
你对其他女孩该不会也是像这样邀约吧?	NO
难得你邀请我过来，我可不能一个不小心睡着了。	NO
哼哼，难不成是到了现在才被我的魅力深深吸引吧。	YES
现在只不过是和我共处，应该不至于会面红心跳吧?	NO
是酒精开始起作用了吗……	NO
……黎恩，等一下可以麻烦你吗?	YES
这套泳装，其实是之前雪伦和我一起挑的……会太花俏了吗?	YES/ 视线移动到胸口

◈ 劳拉

问题	正确回答
难得有这个机会，等一下要不要比赛游到对面的小岛上?	NO
那个，不嫌弃的话，想请你也尝尝看味道……	YES
像这样热热闹闹的固然不错……不过那宁静及梦幻般的场景也令人怀念。	YES
说实话，要比性感我终究是赢不了吧。	NO
不过像这样两人尽情放松也蛮不错的嘛……	YES
我穿泳装的模样有这么让你感兴趣吗?	NO/ 视线移动到胸口
对了，黎恩……可以让我稍微看一下你的身体吗?	YES

◈ 艾玛

问题	正确回答
黎恩曾经想过希望回到学生时期吗?	YES
黎恩你也喜欢旅行吗?	NO
不过白色的比基尼款式有点太显眼了吧……	NO/ 视线移动到胸口
呃，刚刚我有和大家一起打沙滩排球，但跟那个应该没有关联吧?	YES/ 视线移动到胸口
差不多该重涂防晒油了吗……	YES
不过偶尔还是会觉得脸上少了什么东西呢。	NO
……会让我奢侈地希望能和你在一起更久一点。	NO

◈ 菲

问题	正确回答
如果我们能成为像艾斯蒂尔和约书亚那样的搭档，应该会很愉快的。	YES
那个……是因为我们两个在一起吗?	YES
黎恩你……现在对我也会这么觉得吗?	NO
我是随便选的，或许风格有些太成熟了。	NO/ 视线移动到胸口
虽然我也经常被摸……但我觉得你稍微克制点比较好。	YES
明明是在喝冰凉的饮料，你知道这是为什么吗……?	YES
我还要大约 2 年才满 20 岁……这样一想会让人等不及呢。	YES/ 视线移动到胸口

◈ 莎拉

问题	正确回答
对于这种情境是不是早就驾轻就熟了呀?	NO
你呢? 有放松吗?	NO
就算要比肌肤的弹性，我怎样也赢不了年轻女孩……	YES
……现在却竟然有了一百八十度转变。真奇怪耶。	NO
……可以不要太靠近我吗?	NO
那么，你觉得如何? ……对姐姐我的泳装有什么感想?	YES/ 视线移动到胸口
既然要这样，有加酒在里面的话或许还比较好耶～	YES

◈ 托娃

问题	正确回答
悠米尔挺不错的呢……那里的温泉最棒了。	YES
果然还是有点太孩子气了吗?	NO
黎恩你会……一直关心我吗?	YES
或、或许会为你添麻烦……不过改天可以陪我去一趟吗?	YES
男人都比较喜欢大胸部吗?	NO/ 视线移动到胸口
比、比较适合黎恩哦。	NO
……啊，抱歉! 我好像说了奇怪的话……	NO

◈ 艾尔芬

问题	正确回答
呵呵，有朝一日我也会和什么人一起步上红毯吗?	YES
说不定现在正是用公主抱将我掳走的大好机会喔?	NO
甚至有种错觉……仿佛世界上只有我们两人似的。	YES
对了，可以让我像以前开玩笑那样再称呼你“哥哥”看看吗?	NO
我这身泳装……你觉得适合吗?	YES/ 视线移动到胸口
黎恩先生，那个，我可以再坐靠近一点点吗?	YES
要是没有皇族身份这道高墙，现在我和黎恩先生的关系就可以更……	NO

◈ 爱丽榭

问题	正确回答
要是这样的时光能一直持续下去就好了……	YES
听说哥哥有时候也会负责水边操课……方便的话，晚点可以教教我吗?	YES
现在有比较正面地去看待了吗……?	YES
我希望自己更配作为男爵家的子女……更配作为哥哥的妹妹。	NO/ 视线移动到胸口
那个……适合我吗?	YES/ 视线移动到胸口
哥哥你呢? 有想过类似的事情吗……?	NO
对了，哥哥……可以让我看一下你的身体吗?	YES

◈ 艾莉

问题	正确回答
所以，改天想要试着为罗伊德做便当看看……不会让你感到困扰吧?	YES
不介意的话，我等一下帮你按摩肩膀好了?	YES
虽然克洛斯贝尔的问题还堆积如山……不过真希望偶尔能像这样大家聚在一起忙里偷闲一下。	NO
说不定有点太过朴素了。这适合我吗……?	YES/ 视线移动到胸口
——呃，我在说些什么呀。这、这种话太让人难为情了吧?	YES
觉得如何呢? 罗伊德你喜欢这种香味吗……?	YES
对不起，一直盯着你看实在太不庄重了吧。	NO

◈ 缇欧

问题	正确回答
罗伊德，就算我不小心睡着了，你也不可以偷看我的睡脸哦。	NO
罗伊德，再麻烦你了喔。	YES
今天他们拍照时似乎都会特地抱着游客，罗伊德也应该要去拍才是。	NO
真不可思议……现在会角色克洛斯贝尔这里最像是“自己家”。	YES
你觉得这套泳装怎么样呢? 我认为成熟魅力很足够。	NO
……抱歉，不该在这种时候和你商量这个吧。	NO
……和我记忆中的盖先生一模一样。	YES

◈ 诺艾儿

问题	正确回答
希望我比起那个时候多少有成长一些就好了……	YES
如果还有体力的话，要不要组自行车一块去兜风呢?	YES
你认为这身泳装和我搭调吗?	YES/ 视线移动到胸口
啊、啊哈哈，我在胡说些什么呀。请忘掉吧。	NO
那个……可以让我再稍微靠近一点点吗……?	YES
我知道一种很有效的双人伸展运动喔，等一下要不要一起做做看呢?	NO
想说如果我也能像她那样就好了……罗伊德不会这么觉得吗?	NO

◈ 莉夏

问题	正确回答
好像是每当我跳起来的时候……难不成是我的发型乱掉了吗?	YES
……如果罗伊德先生也是这么想的话那就更教人开心了。	NO
不由得就松懈下来了。这样不行呢。	NO
要是伊莉雅小姐、修莉以及剧团的大家也能来就好了。	NO
可以让我再靠近你一些吗……?	YES
等一下得找人再帮我重涂一遍防晒油才行……	YES
嗯～该去商店街重买一件比较好吗?	NO/ 视线移动到胸口

轨迹问答! ～贝莉尔篇～

问答游戏，仔细玩过《闪轨》四作的话应该能回答得了大部分的问题。共有三个难度，每个难度 15 道题，回答正确 10 道就算是通关。



◈ 简单难度

问题	答案
连保养导力装甲都难不倒的美女室长·亚莉莎。其父名为?	弗兰兹
托尔兹第 II 分校位于下列何处?	利弗斯
在《闪之轨迹IV》及本作皆有演出，象征彩虹剧团复活的剧目为?	跨越数不尽的夜晚
托尔兹军官学员的徽章是什么图样?	独角狮
下列何者与凡事专注并竭尽全力的技师女孩缇姐有血缘关系?	A·拉赛尔博士
轻盈操控双枪剑的正游击士，菲过去所隶属的猎兵团名为?	西风旅团
《铁血之子》首席卢法斯的别名为?	翡翠城将
下列哪个选项并未恋人关系?	阿加特 & 缇妲
有着一头亮丽黑发的亚斯特莱亚女子学院会长，爱丽榭的武器为何?	细剑
和斯温一同遭“组织”追杀的少女，娜狄雅，她最宝贝的是什么玩偶?	熊
以粉色头发给人留下深刻印象的女孩·悠娜。她的妹妹叫什么?	娜娜
下列哪个选项没有血缘关系?	史塔克 & 克洛
在艾丝蒂尔身旁不断支持她的游击士，约书亚擅长什么乐器?	口琴
下列何者是克洛斯贝尔的地名?	阿尔摩利卡
受众人喜爱的天真烂漫少女，琪雅。大家称她为什么御子?	零之御子
逃出魔女之里，成为结社使徒的克洛提德，她的使魔是?	古利亚诺斯
克洛斯贝尔警察局位于下列何处?	行政区
最终加入结社的帝国皇太子，赛德利克。他以启动者身份搭乘哪架骑神?	特斯塔·罗莎
战斗系统“勇气指令”是自哪部作品开始导入?	闪之轨迹III
实力甚至超越过去《枪之圣女》的猛将，奥蕾莉亚的别名为?	黄金罗刹
有着《紫电》别名的 A 级游击士，莎拉过去所隶属的猎兵团名为?	北方猎兵
闪之轨迹系列中，仅于《II》导入的战斗系统为?	增幅强化
《零 / 碧之轨迹》主角罗伊德姓什么?	班宁斯
轻佻的情报局特务少校，雷克多的别名为?	稻草人
宛如太阳般的存在，游击士艾丝蒂尔。她的父亲名为?	卡西乌斯
《闪之轨迹》主角黎恩姓什么?	舒华泽
凛然华丽的亚尔赛德流继承者·劳拉。她的父亲名叫?	维克特
帝国顶尖剑士之一，亚尔赛德子爵的别名为?	光之剑匠
能解除“睡眠·恶梦”的道具是?	提神薄荷
下列何者是帝国的设施?	多雷诺尔要塞

◈ 普通难度

问题	答案
RF 社的万能女仆，对亚莉莎来说宛如姐姐般的存在，雪伦的《执行者》编号为?	No. IX
《闪之轨迹III》第 4 章时赛马场上有赌赛马券的比赛中精彩夺冠的马名为?	莱诺花儿
挥舞神速之剑，非常喜欢主人的杜巴莉，是哪支队伍的首席队士?	铁机队
支援课的可靠大哥，兰迪。他为了和搭档罗伊德对酌，准备了哪种酒?	兰姆酒
以魔女眷属长老身份管理隐密村里霭灵的罗赛莉亚，其年龄为?	800 多岁
身为《地精》后裔，施密特博士的三号徒弟，乔治使用的战术壳名为?	冥舰
受许多女孩欢迎的黑发男子·黎恩，他亲生母亲名为?	卡夏
帝国蔚为话题的新锐演奏家艾略特，其父之名为?	奥拉夫
与奥利巴特皇子结婚的游击士雪拉扎德与下列何者同年?	莎拉
伊莉雅发掘的彩虹剧团舞姬·莉夏，她杀手身份名叫《银》，发音为下列何者?	IN
有着众多烦忧的 TMP 特务少校，克蕾雅，她的别名为?	冰之少女
下列何者创造出了有自我意志的人偶·拉碧丝?	约鲁古
擅长导力魔法的游击士托瓦尔，哪部小说的主角以他为原型?	红耀石
旧VII班在学时期，下列何者担任劳拉隶属之游泳社的社长?	克连
古代文明创造出的《七至宝》。其中焰之至宝名为?	创世赤红
古代文明创造出的《七至宝》。其中幻之至宝名为?	碧之虚神
守护艾玛的使魔，同时为罗赛莉亚继承者的瑟蕾奴，其项圈与蝴蝶结的颜色为何?	水蓝色
身为星杯守护骑士的诺尔德战士盖乌斯，家中总共有多少人?	6 个人
《铁血之子》之一，天真无邪的白兔米莉亚姆，在就读托尔兹时加入了什么社团?	烹调社
有着蓝灰发色，冷静并肩负范德尔流的库尔特，下列何者与他一样使用双剑术?	罗蓝
黎恩在《闪之轨迹 II》序章于何处醒来?	艾辛格特山脉
旧VII班在学时期，下列何者担任菲隶属之园艺社的社长?	艾德儿
旧VII班在学时期，下列何者担任尤西斯隶属之骑术社的社长?	兰伯特
挡在《闪之轨迹 I》旧校舍第 7 层，最后的试炼之头目名为?	罗亚·埃雷波尼乌斯
人称《风之剑圣》的 A 级游击士，亚里欧斯修炼的是八叶一刀流哪一型?	二型·疾风
最终奇迹生还的VII班大哥克洛，过去曾向黎恩借了多少米拉?	50 米拉
米修拉姆奇幻乐园的“帅气”吉祥物机械咪西本名为?	咪施奈德
前杀手少年斯温还在“组织”时，名为?	宝剑三
帅气完成重责的年轻代理公爵尤西斯，他所信赖的老管家名为?	阿诺

◈ 困难难度

问题	答案
铁路宪兵队的缩写是 T·M·P，那帝都宪兵队呢?	H·M·P
有着中性外表的守护骑士瓦奇，他过去率领的不良组织名为?	圣约帮
VII班的班长，同时为魔女眷属的艾玛，她已逝的母亲名为?	伊索菈
异界之王马克邦的真名为麦亚·克·巴鲁德·○○○?	路尔温
受众多帝国百姓爱戴的顽皮公主艾尔芬皇女，出于捉弄之心送了爱丽榭什么?	圣十字婚约的新作
怀着隐忧仍还是很有想法的青年亚修出生时名为?	约翰
小说《红月的罗赛》一共有几集?	14 集
乍看轻浮，实际上是名一流“棋士”的奥利巴特皇子，其亲生母亲名为?	爱丽儿
黎恩等A组众人于《闪之轨迹 I》第 1 章，第一次特别实习时造访下列何处?	凯尔迪克
下列何者为出现于《闪之轨迹III》的幻兽?	乌克葛诺
狮子心皇帝德莱凯尔斯·莱泽·亚诺尔是第几代皇帝?	第 73 代
下列何项为身高不高，却无比可靠的主计科教官托娃非常宝贝的祖父遗物?	望远镜
卡尔瓦德共和国前总统之名为○○○·洛克史密斯?	萨缪尔
对可爱女孩毫无抵抗力的罗格纳侯爵家千金安洁莉卡，她的叔父，前 RF 社董事长名为?	海德尔
成为布莱特养女的前执行者，天才少女蕾恩出生时名为?	蕾妮
《闪之轨迹 I》学院祭VII班的表演上，最后应观众安可唱了哪首歌?	I swear...
《闪之轨迹IV》的通缉魔兽，粉红猿羊队战是几连战?	4 连战
黎恩在学时的良性竞争对手，派崔克本名为下列何者?	派崔克·T·海恩斯
艾莉为麦克道尔议长的孙女，同时是个优秀秘书。她的母亲名为?	黛安娜
《闪之轨迹 II》的委托中，出现在悠米尔的雪猿羊头目名为?	猿羊老大
利贝尔王国的王储殿下名为克萝蒂雅·冯·什么?	奥赛雷丝
怀有不屈觉悟的检察官马奇亚斯，他所仰慕的亡姐名为?	托莉夏
《闪之轨迹IV》的委托中，分校生弗雷迪施展的必杀技名为?	瞬突·碎鳞
米修拉姆主题乐园的“可爱”吉祥物咪谢，其蝴蝶结颜色为何?	黄色
贵族子女妙婕特征为端庄并带有蛊惑性的言行，其父名为?	艾尔弗瑞德
雷米菲利亚公国大公名为阿尔伯特·冯·什么?	巴托罗缪
驱使漆黑战术壳《光剑》的黑兔亚尔缇娜，她的“型号”为?	Oz74
下列何者是位于帝国的酒馆?	观风亭
下列何者出生于男爵家?	玛格丽特
下列何者是克洛斯贝尔的湖泊?	艾鲁姆湖

奖杯

奖杯

奖杯总数	53	铜杯	42	银杯	8	金杯	2	白金	1

白金难度	3/10
完美所需时间	50~60小时
在线奖杯	0
最少通关次数	1
有无会错过的奖杯	有
奖杯BUG	无
特殊需求	无

奖杯总评

虽然本质上是 FanDisc，不过奖杯设置方面和《闪轨》各作没有太大的区别，收集方面依靠主线部分，角色练度和刷次数等内容则主要在梦幻回廊迷宫完成，收集部分可参照上文的流程攻略，主线里的所有收集都已经标注出来了。由于取消了羁绊系统，这一作也没有了需要 S/L 的部分，加上主线相比起《闪轨》各作较短，哪怕是一周目做完各种收集内容然后二周目挑战“NIGHTMARE”难度也无需花费过多的时间。



THE LEGEND OF HEROES 白金

解锁条件 获得所有奖杯

创始探求者 金杯

解锁条件 完成所有主要任务并领取报酬

不屈的解放者 银杯

解锁条件 解放阶级达到“S”

地狱之荣冠 银杯

解锁条件 以“NIGHTMARE”以上难度通关

额外篇章观测者 银杯

解锁条件 观看所有额外篇章

获得方法 除了角色小剧情之外，还包括游戏方右的各个小游戏通关，由于要求难度，所以以通关为目的来打小游戏就行了

战斗大师 银杯

解锁条件 收集战斗笔记中所有信息（EX除外）

获得方法 现实世界部分里比较容易错过的就是在各个设施里探索时遇到的机械傀儡类小杂兵，这种有2～3种类型，如果开快进的话会比较难以区分。梦幻回廊的敌人也包括在奖杯完成条件里，不过并不包括紧急突袭、试练之门、幻想丘陵和额外篇章里的敌人。

宝藏猎人 银杯

解锁条件 开启所有宝箱（梦幻回廊·额外篇章除外）

人物大师 银杯

解锁条件 收集人物笔记中所有信息

炎之料理人 铜杯

解锁条件 收集料理笔记中所有信息

真·爆钓王 铜杯

解锁条件 收集钓鱼笔记中所有信息（全部26种鱼+钓竿等级最高）

狂热书虫 铜杯
解锁条件 收集书籍笔记中所有信息
获得方法 以上笔记收集内容见主线攻略，其中料理和书籍并不包括大型更新追加的部分。

波姆碰大师 铜杯
解锁条件 在《波姆碰》中赢过所有人

VM冠军 铜杯
解锁条件 在《VM》中赢过所有人（以金色封印石解锁的角色除外）

核心回路收藏家 铜杯
解锁条件 收集55种核心回路

失落魔法收藏家 铜杯
解锁条件 收集6种失落魔法结晶回路

两百万富翁 铜杯
解锁条件 持有金钱达到200万米拉以上

三种神器 铜杯
解锁条件 用黑塞姆利亚矿制作3种武器

至境之珠 铜杯
解锁条件 将任一核心回路的等级提升至15

力战之勇士 铜杯
解锁条件 战斗胜利次数达到100次

奋战之猛者 铜杯
解锁条件 战斗胜利次数达到500次

历战之王者 银杯
解锁条件 战斗胜利次数达到1500次

雷光一闪 铜杯
解锁条件 发动先制/优势/奇袭攻击的次数总计达300次

超绝秘技 铜杯
解锁条件 累计发动100次S战技

绚烂攻守 铜杯
解锁条件 战术奖励达到×3.0以上

八头击灭 铜杯
解锁条件 一次同时打倒8个敌人

破防大师 铜杯
解锁条件 发动破防800次以上

连结大师 铜杯
解锁条件 任两位角色间的连结等级达到7

追击大师 铜杯
解锁条件 发动追击500次以上

连续猛攻大师 铜杯
解锁条件 发动连续猛攻100次以上

爆裂猛攻大师 铜杯
解锁条件 发动爆裂猛攻50次以上

勇气指令大师 铜杯
解锁条件 发动勇气指令100次以上

英勇战士 铜杯
解锁条件 发动英勇攻击100次以上

英勇术师 铜杯
解锁条件 发动英勇魔法100次以上

英勇治疗师 铜杯
解锁条件 发动英勇治疗50次以上

元素大师 铜杯
解锁条件 针对敌人弱点属性使用魔法100次以上

克服试炼者 铜杯
解锁条件 称霸9道试炼之门

快乐度假 铜杯
解锁条件 在额外篇章“海滩DE度假”中跟所有人玩过所有小游戏

解放作战开始 铜杯
解锁条件 开始执行解放作战

克洛斯贝尔解放作战 铜杯
解锁条件 完成序章“克洛斯贝尔解放作战”

再次独立之日 铜杯
解锁条件 完成罗伊德路线·Chapter I“再次独立之日”

雪融时的归乡 铜杯
解锁条件 完成黎恩路线·Chapter I“雪融时的归乡”

邂逅之夜 铜杯
解锁条件 完成？？？路线·Chapter I“邂逅之夜”

失落之魂 铜杯
解锁条件 完成罗伊德路线·Chapter II“失落之魂”

绯红之都的影子/《C》-黑暗蠢动- 铜杯
解锁条件 完成黎恩/《C》路线·Chapter II

超越幻想 铜杯
解锁条件 完成罗伊德路线·Chapter III“超越幻想”

被揭露的苍穹 铜杯
解锁条件 完成黎恩路线·Chapter III“被揭露的苍穹”

追忆～抓住的光辉 铜杯
解锁条件 完成《C》路线·Chapter III“追忆～抓住的光辉”

苏醒的意志-黑色包围战- 铜杯
解锁条件 完成罗伊德路线·Chapter IV“苏醒的意志-黑色包围战-”

零之邂逅 铜杯
解锁条件 完成黎恩路线·Chapter IV“零之邂逅”

极乐世界 铜杯
解锁条件 完成《C》路线·Chapter IV“极乐世界”

终焉，以及创始 金杯
解锁条件 完成最终章“终焉，以及创始”

查明真相者 银杯
解锁条件 收集足以查明“真相”的证据后进行最终决战

猜猜我是谁 铜杯
解锁条件 目击了特定人物之间的对话
获得方法 打完主线最终战后在ED结束后会获得“白色封印石”，解锁后在追忆石盘最后可以观看一段剧情，剧情后就能解锁该奖杯。



文编 长剑　美编 01

PS4

行尸走肉 圣徒与罪人		Skydance Interactive LLC	
The Walking Dead: Saints & Sinners		动作	美版
2020年5月5日	本地1人	PS VR专用，PS Move专用	
售价为39.99美元			

通关时间：12 小时左右　　白金时间：20 小时左右

本作是由 Skydance Interactive 开发并发行的、以“《行尸走肉》系列”世界观为背景的 VR 专用游戏。在分支作品众多的“《行尸走肉》宇宙”中，《圣徒与罪人》凭借其高素质脱颖而出，为粉丝们呈献了一场独特的末世体验：玩家将扮演一位来自异乡的旅行者，在被洪水淹没的新奥尔良废墟中与成群的丧尸搏斗，搜寻稀缺的生存资源，并为自己和其他幸存者做出各种艰难抉择——是坚决遵守圣徒的原则，还是为求生存不惜成为罪人，决定权都掌握在你的手中。

除了售价为 39.99 美元的标准版以外，本作还有售价为 49.99 美元的“旅行者版（Tourist Edition）”。在普通版的基础上，“旅行者版”包含三个额外的武器配方和一套玩偶收集品。而本作最后还推出了完全版（Complete Edition），包含旅行者版以及“Meatgrinder”更新的相关内容，对此感兴趣的玩家可以考虑。

由于本作不支持中文，因此本文会尽可能详细地涵盖各方面的内容：首先梳理游戏系统，详细介绍游戏玩法以及操作要点，然后详细说明流程以及全收集位置，最后再针对需要额外说明的奖杯解锁方法进行详细讲解。



求生必读手册

系统梳理

基本操作说明

玩家必须使用两支 Move 控制器才能游玩本作，而两支控制器的按键及对应行动差异较大，所以需要先用一定时间来适应相对比较复杂的操作。下面列出本作的基本控制方式，方便大家随时查阅。此外，在游戏中按下 START 键打开暂停选单，并点击“Control Map”一栏也可进行查看。

其中与 NPC 对话的操作方式比较特殊，这里单独介绍一下：按住左手控制器的 × 键开启对话选项，然后用右手控制器的按键选择对话选项，最后松开左手控制器的 × 键即可确认对话选项。



按键名	对应操作（左手）	对应操作（右手）
T（扳机键）	抓取 / 互动 / 射击	抓取 / 互动 / 射击
MOVE（椭圆形按键）	前进 /（连按两次并按住）奔跑	蹲伏 / 起身
□	（手持匕首类武器时）切换手握方式 /（手持枪械时）松手	（手持枪械时）弹出弹匣
△	（手持枪械时）弹出弹匣	（手持匕首类武器时）切换手握方式 /（手持枪械时）松手
○	后退	向右转
×	（按住）开启对话选项 /（播放语音时按住）跳过	向左转
START	暂停 /（按住）重设镜头位置	暂停 /（按住）重设镜头位置

游戏难度与存档机制

玩家可在开始游戏前，或者在暂停选单中设置游戏难度，可选项包括“故事（Story）”和“标准（Standard）”。由于难度选择与奖杯解锁无关，因此如果玩家更倾向于追求效率的话，建议选择难度更低的故事难度进行游戏。

本作不支持手动存档，而是仅在玩家“前往某区域”或者“睡觉经过一天”的情况下自动存档，但之前的存档会单独保留——直到独立存档达到一定数量后，才会（由旧到新）被逐个覆盖。如果有玩家对独立存档数量上限感到不满意的话，可以通过 USB 存储设备进行存档备份。

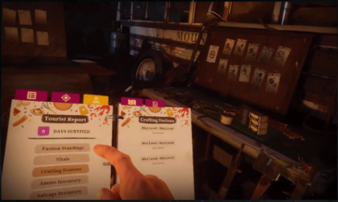
末世拾荒者的素养

在生存资源短缺的末世，玩家所扮演的主角必须想尽一切办法，让自己能够携带更多的物资。

以玩家站立的姿势为基准，在身体的七个部位附近分别设有收纳对应物品的“口袋”，握住 Move 手柄移动至这些位置并按住扳机键，即可抓取相应的物品。具体对应关系如下（括号内的文字表示实际互动点所在方位）：

1. 左侧髋部（左侧）：小型武器，包括手枪、小刀等。
2. 右侧髋部（右侧）：小型武器，包括手枪、小刀等。
3. 腹部（前方）：远程武器弹药，包括子弹和箭矢等。
4. 左侧胸口（前方）：手电筒，在手持状态下按□/△键即可开关电筒，晃动手柄即可为其充电。
5. 右侧胸口（前方）：笔记本，在其中可查看任务目标、地图、已收集文档等关键信息。
6. 左侧肩部（上方）：背包，用于收纳三大类物品：绷带、药物、食物、垃圾等杂物；与主线任务相关的关键物品；一件额外的大型武器。收纳各类物品的栏位各自独立，且各自所能容纳的物品数量都设有上限（完成特定升级后可拓展出新的空栏位）。
7. 右侧肩部（上方）：大型武器，包括斧头、弓箭、双管猎枪等，此类武器一般需要玩家双手并用。

建议玩家尽快熟悉以上对应关系，以免因手忙脚乱而陷入“被丧尸追咬却掏出了手电筒与之搏斗”这样的危险境地。



温馨的巴士之家

The Resting Place 区域中的废弃巴士是玩家的大本营，玩家会在这里利用多种设施，以顺利推进自己的生存之旅。

以下三个设施位于巴士旁边，各自具有 10 个等级，升级它们即可逐步解锁各种武器、食物和药物的制作权限，或者取得“最大生命值提升”等被动增益效果。升级工作台或者制作物品均需要消耗大量的、各种类型的材料，而材料的获得方法是把物品投入垃圾桶（获得的材料类型取决于被分解的物品类型），因此玩家在探索时应注意尽可能多地收集“材料含量高”的物品（尤其是 Box of Stuff 这种物品，外形为小金属盒，里面装有大量材料，看见的话一定不要错过）。

●装备工作台（Gear Station）：制作近战武器和炸弹的工作台。建议玩家优先将此工作台升至 6 级，从而解锁更大容量的背包（增加额外 9 个物品栏位和 1 个大型武器栏位），让自己在之后的探索中能够收获更多东西。而升至 9 级解锁的增益效果也极为实用，可减少主角受到的各类伤害，因此也是高优先度的升级之一。

●生存专家工作台（Survivalist Station）：制作食物、绷带、药物、弓箭和箭矢的工作台。由于升级此工作台所需的材料不少都来源于食物，比如最为稀缺的糖（Sugar），因此建议玩家趁流程前期食物较多时，尽量多带一些食物回巴士存起来（尤其是包含 Sugar 和 Protein 的食物），并尽早将此工作台升级完毕。

●枪支工作台（Gun Station）：制作枪支和弹药的工作台。建议将此工作台留到最后升级，而且强烈建议玩家在完成三个工作台的升级之前，不要在此消耗材料打造弹药，否则材料消耗会非常大，很可能导致取得白金奖杯的进程被拉长。

在巴士内部还有多个常用设施：

●垃圾桶：将垃圾、武器等任意物品投入其中即可使其转化为相应的材料（抓取物品时可查看简介，上面会显示拆解后所能获得的材料）。

●酒壶：抓起酒壶凑近“嘴边”喝酒即可睡觉，使时间经过一天。

●无线电：在完成特定主线任务的过程中，玩家会需要将车内的无线电设备组装完毕，之后旋转按钮即可调至以下几个特殊频道：

· 61：与剧情关键人物 Casey 取得联系的频道。

· 54：可收听“收复（Reclaimed）”组织领袖 JB 的“布道”，还可以聆听令人放松的音乐。

· 47：可收听“高塔（Tower）”组织的无线电通讯，从而了解哪个地区出现了额外的、限时的食物 / 药物 / 搜刮品，哪个地区暂时会出现士兵，或者哪个地区暂时不会出现丧尸潮等信息（随后这些信息会被标注在划艇的地图上）。

●储物箱：可存放任意种类的物品，建议玩家在物资较为充足的流程前期多多进行储备，未雨绸缪。此外，在储物箱盖上会显示玩家当前拥有的材料总览。

●武器架：用于放置各类武器（其中小型武器和大型武器的槽位是不同的）。

杀敌只是手段，不是目的

在本作中，玩家会面对两种类型的敌人：人类和丧尸。

一般情况下，人类属于中立势力，除非玩家入侵他们的领地（踏入禁区时，主角生命值槽上方会出现红底的叹号图标），或者对他们采取攻击行为，否则对方不会与玩家为敌（相反，通过将丧尸引到他们附近，还可以让他们帮忙消灭丧尸）。需要注意的是，除非是被爆头，不然人类死亡后会很快转变为丧尸。

与人类相比，丧尸是更为常见的敌人。绝大部分情况下，玩家需要破坏丧尸的头部才能将其消灭，因此无论使用什么武器，都应该瞄准它们的头部发动攻击。玩家可以一只手抓住丧尸的脑袋（做出往前推的动作并松开扳机键即可将丧尸推开），另一只手使用单手武器进行射击 / 刺击（使用小刀、螺丝刀等武器时，需要“用力”刺穿对方的脑袋才行）。若被丧尸抓住，玩家需要快速晃动“手臂”以甩开对方。



在蹲伏状态下，角色移动时产生的噪音相比行走和奔跑状态会小很多，敌人会更难发现玩家。以蹲伏状态从背后接近敌人，并使用近战武器将其迅速击杀是最为安全的打法。但由于场景中敌人的密度很高，而且会在地图上随机刷新，因此保持潜入的难度也比较高，与敌人“兵刃相见”可谓家常便饭。再考虑到所有武器均有耐久度的设定，为了避免无谓的资源消耗，建议玩家将完成任务目标——而不是清理敌人——作为最优先事项。

生命与精力的协调

生命值（Health）：受到敌人攻击或者从高处坠落均会导致生命值降低，使用绷带（Bandage）即可回复生命值，使用方法为一手抓住绷带（按住 T 键），并将其缠绕在另一侧手臂上。

精力值（Stamina）：玩家在执行奔跑、攀爬或使用近战攻击等动作时均会消耗精力值，尽管精力值会随时间经过而缓慢回复，但精力最大值却会随时间经过而逐渐降低，这时玩家便需要通过摄取各种食物（Food）进行回复。需要注意的是，如果玩家吃下的是在场景中捡到的劣质食物，那么一般都会受到“生命最大值降低”的“副作用”影响（可在手持食物时查看简介信息，上面会显示对应的精力值增量和生命值减量），这时就需要服用药物（Medicine）来回复，使用方法与吃东西相同（抓住药瓶凑近嘴边）。

多生存一天也是胜利

本作的基本流程推进方式为：晚上在巴士内喝酒睡觉，一天结束→早上醒来，搭乘划艇前往任务目标地点→在该区域内完成任务后，搭乘划艇返回大本营→晚上在巴士内喝酒睡觉，一天结束……

一天结束后，画面上会显示新的一天是玩家生存的第几天，随着生存天数的增加，游戏世界中的生存物资（药物和食物等）会变得越来越稀缺，且丧尸的数量也会逐渐增加。因此，笔者强烈建议各位玩家在开始游戏后优先完成主线任务，而不要“胡乱喝酒”或者“到处闲逛”，以免因浪费太多时间而导致后期难度过高。

“时间流逝”的概念还会反映到探索过程中：通常情况下，在前往一个地区并经过一定时间后，主角佩戴的电子表闹钟会响起，随后还会听到钟声——这代表丧尸潮来临了！此时整个地图会出现非常多的丧尸，背景音乐也会变得异常紧张，想要活命的话就赶紧飞奔到离自己最近的划艇（在地图上会以红色记号笔标出）离开此地吧！

不过好在“经过一天”这一事件仅会在玩家回到巴士并喝酒睡觉时发生，因此大家不必担心“一不小心就在外面通宵了”这样的问题。

旅行者见闻
流程指南

※ 对于想要一周目白金的玩家，建议先查看后文“奖杯列表及解析”的综述部分，提前了解一下需要在流程中留意的地方。

Graveyard Strut

通过教学关卡后，属于玩家和主角“旅行者（Tourist）”的冒险正式拉开帷幕。主角首先需要在墓地中找到 Henri，与他汇合并商议搜寻“保护区（Reserve）”下落的计划。

朝地图上写有“BUS”字样的位置前进。从一具尸体旁取得武器后，尽可能以蹲伏姿势从背后接近沿途遇见的丧尸，并瞄准其脑袋用力插下去（需要较大的动作幅度，但并不需要特别快速）。当然，由于此处丧尸密度很低，即便被发现也没关系，冷静地迎上前去一手抓住其脑袋，一手使用武器刺下去即可安全地消灭敌人。

在快要到达巴士的位置，会见到被倒挂在树上的 Henri，与他对话完毕后继续前进来到巴士前。

Eh La Bus

走进巴士，查看桌上紫色标记的文件，取得一旁紫色标记的两个无线电部件，顺便取得左轮手枪和匕首，最后拿起紫色标记的酒壶喝酒睡觉。

Repair the Radio

搭乘划艇前往 The Shallows 地区，出发之前记得把工作台上的食物和药物拿走。到达目的地后，直走即可在左前方遇见一位名叫 Corinne 的女性 NPC，她想让主角替她让她那已经变成丧尸的丈夫“安息”。选择“I'll Help”一项即可接下此支线任务“The Ring”（由于完成后可取得一份保险箱密码，因此推荐玩家完成该任务），并得到其住宅二楼的通往阁楼的房间钥匙。

接下来朝地图上以蓝色标记的房屋方向前进，由于丧尸会不断刷新，因此建议玩家在整个游玩过程中都尽可能避免与丧尸交战，减少无谓的消耗。来到蓝色房子车库门前，沿紫色问号标记旁的木梁爬进房屋二楼，进入墙上有彩绘的儿童房间，在其中的桌子上取得任务道具“Microphone”并放进背包。

离开之前记得顺便把支线任务完成了：取出钥匙打开通往阁楼的房间（位于二楼楼梯口附近，靠近时可以看到钥匙插入钥匙孔的图标提示），击杀阁楼内的丧尸并取得其掉落的戒指（在阁楼内还可以取得一座天使雕像和一把双管霰弹枪），然后回到任务委托人 Corinne 所在地点，将戒指交给她即可完成任务，并获得一份保险箱密码。最后走近来时的划艇停靠点，返回 The Resting Place。

走进巴士，将背包内的电池、天线和麦克风都组装到无线电设备上。



Make Contact

接下来拨动设备面板左上角的开关开机，然后抓住天线调整其位置，以使得面板右上角所显示的信号强度达到最大，然后旋转中央旋钮，调频至 61。接着按住左手的 × 键，选择“Waterfall”一项两次，与 Casey 对话完毕后任务完成。

What was that ?!

朝位于巴士正前方的、高悬的油灯方向走去，发现需要钥匙才能打开油灯所在区域的门。这时向左拐，穿过地下墓穴来到林地（沿途有不少丧尸，建议提前准备好武器），在地图上蓝色圆形标记的位置附近、大卡车旁边的“桥墩”上取得钥匙。原路返回刚才的油灯附近，用钥匙开门，查看 May 留在石棺中的绘画和文件。

The Tomb and the Tower Pt. Ⅰ

喝酒睡觉后开始新的一天，搭乘划艇前往 Via Carolla 区域。May 所需的情报文件位于在地图上以蓝色标记的屋子附近，玩家无需进入满是人类敌人的屋内，在庭院一角的喷水池内即可找到文件。

搭乘划艇返回 The Resting Place 后，将情报文件放进之前的石棺内，最后再喝酒睡觉即可。

醒来后，打开无线电调频至 61 即可听到 Casey 的喊话，与其对话完毕后即可开启另一条主线，会与 May 这条主线长期并存。先前往油灯区域调查石棺，查看信件得知 May 希望与主角见上一面。



The Tomb and the Tower Pt. Ⅱ

进入地下墓穴，这次会发现通道内右手边的大门被打开了，通过该大门到达圣文森特教堂（Saint Vincent's Church）所在区域。从区域入口前进一小段路即可看见 May，与她对话完毕后即可得知下一份情报文件的所在位置，并开启此任务的第三部分。

The Kindness of Strangers

接下来先尝试解一下 Casey 的燃眉之急吧！搭乘划艇前往 Memorial Lane 区域。在开头位置直走一小段路即可看见一幢红色房屋，Casey 需要的水泵调节器就位于这幢房子的二楼卧室。不过由于这里处于“高塔”组织控制之下，直接硬闯的话很可能会被“打成蜂窝”，因此我们应另寻他法。

左转并沿红房子侧面走，与站在左边空地的高塔队长 Jeff 对话，最后选择“I'm on it”一项，可触发支线任务“My Brother's Keeper”，他希望主角能够把他的弟弟从“收复”组织的手中拯救出来。来到空地对面的蓝房子内，上到二楼与“收复”组织的头领交涉。玩家在这里可以选择“You're right...”一项，将队长的弟弟处决掉，从而可以与“收复”组织成员一道攻入红房子；或者也可以选择将在场的“收复”组织成员全部击毙，从而救回队长的弟弟，以“座上宾”的身份进入红房子。

最后，进入红房子二楼的一间卧室（玩家可以在这里找到 Anthony 写给他的哥哥 Jeff 的信，了解他遭到绑架的原委），在床铺上取得水泵调节器的两个部件并组装好后（将旋钮放进仪器），便可以动身返回大本营歇息了。

翌日醒来后，与 Casey 对话。



When the Levee Breaks Pt. Ⅰ

在 Casey 说“Read it to me.（念给我听）”后，从背包内取出水泵调节器，将机身转向背后，读取该调节器的编号，然后按照 Casey 的指示调节 ABC 三个阀门的数值：

1. 转动旋钮，调整阀门 A 的数值至 55（数值正确时，数字颜色会由白变绿）；
2. 拨动阀门 B 的开关，转动旋钮，调整数值至 28；
3. 拨动阀门 C 的开关，转动旋钮，调整数值至 67；
4. 按下右下角的圆形按钮，成功时按钮颜色会由红色变为绿色。

成功后，Casey 还会告诉主角关于 47 频道的事，与他对话完之后，调频至 47 即可收听“高塔”组织的通讯，从而完成支线任务“Crescent City News”。

接下来就是让水泵调节器“归位”的时候了：穿过地下墓穴，来到圣文森特教堂所在区域，并朝地图上绿色的水泵图标位置（下方的一个）前进。在抵达目的地前的小巷里，玩家会看见一种新型的丧尸——上身赤裸且皮肤苍白——将其击杀后可取得它的三个“内脏”，抓住内脏往身上涂抹（直到圆形计量槽填满）即可进入“内脏模式”，可把自己伪装成丧尸，从而在生效期间不会受到其他丧尸攻击（除非是在进入内脏模式前就已被对方发现）。需要注意的是，在该状态下不能奔跑，一旦奔跑便会强制解除伪装效果。启用内脏模式后，拐进左侧小巷中，从背包中取出调节器，放入正受到丧尸群“围观”的机器内，最后返回巴士将好消息告诉 Casey 即可。



The Tomb and the Tower Pt. Ⅲ

Casey 这边的问题暂时解决了，接下来需要马不停蹄地去寻找 May 所需的第二份情报，搭乘划艇前往 The Ward 区域。

情报文件位于地图中橙色标记的区域附近，即“高塔”组织控制区域中的小棚屋内（如图黄色箭头所指方位）。玩家可以找一个无人看守的入口溜进去偷走文件，也可以等到丧尸潮出现后再“趁火打劫”。

取得情报文件后返回大本营，照例将文件放进石棺中，然后便可以进入梦乡了。



When the Levee Breaks Pt. Ⅱ

醒来后 Casey 联络主角，称他找到了第二个水泵调节器的所在地：Bywater。

与位于起点位置附近的 NPC 对话，最后选择“I'm intrigued.”即可开启支线任务“Forbidden Love”。跟随委托人 Davon 来到建筑另一侧，对话完毕后取得信件，并将其带到位于地图上紫色标记的贮木场办公室，交给他的爱人 Justin（需要在笔记本中最右上角一栏的“Task Letters”一项中查找，信件名称为“Davon's Letter”）。与 Justin 对话完毕后，收到他给 Davon 的情真意切的回信“Davon's Letter”。出门后，一位名为 Delphine 的女性士兵又会交给主角一封伪造信“Break Up letter”，希望让他们俩一刀两断，以免 Justin 被拖下水而丢掉性命。选择爱还是生命？最终把哪一封信交给 Davon 会交由玩家判断。

完成任务后，得到“波塞冬罐头厂”（即地图上以蓝色标记的建筑）的钥匙，来到地图上所示的罐头厂左侧，可以看到堆起来的大量箱子。沿如图所示路线爬到建筑二层，使用刚才得到的钥匙开门，然后便可在前方位于同一层楼的桌子上取得水泵调节器的两个部件。

回到大本营，与 Casey 取得联系，选择“Yes.”一项即可开始校准水泵调节器参数。





When the Levee Breaks Pt. Ⅲ

从背包内取出水泵调节器，将机身转向背后，读取该调节器的编号，然后按照 Casey 的指示调节 ABC 三个阀门的数值：

1. 转动旋钮，调整阀门 A 的数值至 26；
2. 拨动阀门 B 的开关，转动旋钮，调整数值至 39；
3. 拨动阀门 C 的开关，转动旋钮，调整数值至 67；
4. 按下右下角的圆形按钮。

成功后，再次穿过地下墓穴，来到圣文森特教堂所在区域，朝地图上另一个绿色水泵图标位置（上方的一个）前进。这一次没有那么多丧尸，而是只有两个人正对着机器“热烈讨论”。等他们离开后，从背包中取出水泵调节器放入机器内，之后便可原路返回巴士休息了。

Alone Together

再转向 Casey 方面，搭乘划艇前往 Rampart 区域。

玩家首先需要想办法进入在地图上以蓝色标记的体育馆内——爬上北面墙壁上的缺口，进而从二楼渗透进建筑内。

在二楼的办公室内找到 Foster 的尸体和留言；走楼梯下到一楼，在大厅内亮着灯的地方找到 Jess 的尸体和留言；继续沿路前进，来到大厅看台上，爬上位于看台一端的小房间顶部，从其顶部缺口跳进房间内，找到 Trent 的尸体和留言（以及一份配方）。接下来，玩家就需要循着血迹，径直来到在地图上以橙色标记的建筑前，在进门右前方位置即可找到奄奄一息的 Kenneth。

与之对话，玩家可以了解到 Casey 与他这几位战友的经历。对话结束后，玩家可选择是否帮 Kenneth 结束他的痛苦，之后便可踏上返程。最后回到巴士，将消息告诉 Casey 后上床睡觉。



The Tomb and the Tower Pt. Ⅳ

醒来后前往油灯附近调查石棺，得知下一份情报文件所在位置：Old Town（返回巴士后与 Casey 对话，可开启新的主线任务“Alone Together”，目前暂时先放一放）。

情报文件所在位置很容易找到，即位于地图东侧的建筑外的储藏室内（具体位置如图所示）。比较麻烦的是这里戒备比较森严，潜行的难度较高。围墙角落有一处破洞可以利用起来，建议解决掉在储藏室前巡逻的士兵，如果实在避免不了被发现的话，也可以冲进储藏室取走文件（文件位于进门右手边的架子上），然后一路狂奔逃走。

返回大本营后，将文件放进石棺，上巴士睡觉。第二天醒来后，再次前往调查石棺，取得最新情报。

The Tomb and the Tower Pt. Ⅴ

醒来后前往 The Shallows 区域，为 May 搜寻最后一份情报文件。

情报文件位于在地图上以蓝色标记的房屋内，再次利用车库门前的木头爬上二楼，爬上去后在左手边的房间内便能找到文件（被放在台球桌上）。建议快速解决掉此处的几名高塔士兵，尽可能避免惊动屋外的敌人，取得文件后即可原路返回并离开此地。

回到大本营，把情报文件放进石棺，前往巴士就寝。



The Tomb and the Tower Pt. Ⅵ

起床后，调查石棺查看文件，得知 May 正在第一次与她见面的地方等着主角。再次见到 May 并与之对话，最后她告诉主角她会把“保护区”的钥匙放在“老地方”。回到巴士，将这一好消息告诉 Casey，而他也有了新的进展：最后一个水泵调节器的下落也明了了。

When the Levee Breaks Pt. Ⅳ

前往 Bastion 区域，径直走向在地图上以黄色标记的房屋内，来到二楼见到 JB，触发任务“one of Those NOLA Nights”，与其对话完毕后获得水泵调节器的零件，组装好机器后便可转身离开。

在门口见到前来“狩猎”的 Georgia，她强迫主角返回屋内将 JB 杀掉，这时玩家可以选择照她的话去做，也可以选择“I have a Warning.”一项，警告 JB 当心。笔者选择了警告 JB，结果他却冲出大门与 Georgia 同归于尽了……

回到大本营，再次联络 Casey。

When the Levee Breaks Pt. Ⅴ

从背包内取出水泵调节器，将机身转向背后，读取该调节器的编号，然后按照 Casey 的指示调节 ABC 三个阀门的数值：

1. 转动旋钮，调整阀门 A 的数值至 38；
2. 拨动阀门 B 的开关，转动旋钮，调整数值至 44；
3. 拨动阀门 C 的开关，转动旋钮，调整数值至 60；
4. 按下右下角的圆形按钮。

之后前往调查石棺，取得其中的信件、绘画以及一把钥匙。然后穿过地下墓穴（直走而不是右转），来到林地，用钥匙进入此处的平房，将水泵调节器放进机器内。原路返回巴士，与 Casey 对话即可触发最后一个任务。



New Orleans Shout

出发前建议多带一些绷带以防不测，并空出右侧后背以及背包内的大型武器收纳栏位（以方便之后把保护区的武器带回来）。

先从石棺中取得 May 答应交给主角的保护区钥匙，然后穿过地下墓穴来到枪声不断的圣文森特教堂区域。建议玩家不要加入两股势力的混战当中，而应趁乱以最快速度往教堂方向前进，爬上梯子翻过厢型车，再沿角落处的管道爬进教堂。

首先进入控制室，玩家在此需要选择将洪水排入哪个房间（将右侧的控制杆滑向哪里，最终便会将洪水引向哪里，被水淹的房间之后将无法进入），三个选项分别为“COMMS ROOM（通讯室，即 Casey 所在的房间）”“ARMORY（军械库，其中放有两份隐藏配方，不过这两份配方也有替代的获取方法）”“FLOOD ALL（水淹整个保护区）”。选定后，旋转控制台左侧的阀门即可完成引流。

离开控制室，通过原本上锁的门，使用消防斧破拆挡路的木板后，下楼来到教堂大厅，见到悲痛欲绝的 May，以及惊慌失措的 Casey（如果选择水淹军械库的话）。因遭到背叛而痛失女儿的 May 准备敲响教堂的钟，让这里的一切毁灭殆尽——是放任她复仇，还是阻止生灵涂炭，这依旧要交给玩家抉择。

事件尘埃落定后，沿靠近正门的房间进入保护区，拿走自己能带得动的一切物资（通关后无法再来此地），最后爬上楼梯，搭乘划艇即可离开——本作的故事就此落下帷幕。

所见即所得
全收集位置

在游戏中与奖杯相关的收集品有四大类，它们分别是：

●配方（Recipe）：共计 15 个，取得后即可解锁对应武器 / 装备的制作权限，已取得的配方可在日记本中查看。

●保险箱（Safe）：共计 4 个，需要先在其他地方获得密码后方可开启。

●密码（Safe Code）：共计 4 个，与保险箱相匹配但分处于不同区域，由于密码是随机而并非固定的，因此玩家在实际游玩时还是得先找到密码，才能开启对应的保险箱。已取得的密码会自动存入笔记本中，需要用到时可通过打开笔记本，点击最右上角一栏下的“Code”进行查看。

●天使雕像（Angel Statue）：共计 9 个（每个区域一个），取得后需要将其放进背包，然后带回巴士摆放好（保险起见，建议在凑齐之前先将雕像存入储物箱中）。

下面将以区域为单位，将所有收集品的位置列出，方便玩家在前往一个区域后，一口气拿完该区域的所有收集品（注意尽可能先前往密码所在区域取得密码，不然还是得多跑一趟）。

※ 想要取得位于 Memorial Lane 区域的隐藏配方“Compound Bow Recipe”，需要先从 Rampart 区域取得密室钥匙 Hidden Room Key，此道具也被列入到了此部分内容中。

※ 另外还有几份配方的取得方法也比较特殊，它们会在“高塔” / “收复”组织的士兵死亡时随机掉落（有可能会重复），因此玩家在游玩期间应留意搜刮此类敌人的掉落物。如果通关后需要专门“刷”这类配方的话，每天出发前收听 47 频道，然后在地图上找到有“Tower/Reclaimed Death Squad（死亡小队）”或者“Elite Tower/Reclaimed Patrol（精英巡逻队）”等字样的地点，这些地方都会暂时出现人类敌人——带上你最好的枪，前去“强取豪夺”一番吧！



The Resting Place

天使雕像：Lafayette Cemetery Angel

位于在主线任务中与 May 交换情报的石棺背后。

保险箱：Jazzman Safe
配方：Explosive Arrows Recipe

从巴士所在区域穿过地下墓穴，(在墓穴内直走，而不是右转）来到林地（即主线任务中放置最后一个水泵调节器的区域），此保险箱位于爵士乐队雕像正对的大路上（大卡车和面包车旁）。

配方：Beignet Recipe

位于 Saint Vincent's 教堂所在区域，在地图上以橙色标记的屋子内的厨房地板上获得。由于主线剧情通关后将无法再前往此区域，所以如果玩家错过的话，可以通过击杀“高塔”/“收复”组织的士兵获得（随机掉落）。

配方：AR-416 Recipe / 5. 56 Ammo Recipe

位于 Saint Vincent's 教堂内，玩家需要在最后一个主线任务尾声，选择水淹通讯室（Comms Room），然后在军械库（armory）内的桌上取得。如果玩家选择了水淹军械库或者水淹整个保护区也没有关系，之后可以通过击杀“高塔”/“收复”组织的士兵获得（随机掉落）。

配方：Sticky Proximity Mine Recipe

此配方比较特殊，只能通过击杀“高塔”/“收复”组织的士兵获得（随机掉落）。

The Shallows

天使雕像：The Shallows Angel

位于在地图上以蓝色标记的房屋阁楼，上楼后左拐绕至楼梯正后方即可在一张沙发椅旁找到此雕像（如果没有从支线任务委托人那里取得钥匙的话，也可以利用爆炸箭矢或丙烷罐将房门炸开）。

密码：Blue Palace Safe Code

完成支线任务“The Ring”（从委托人处获得阁楼钥匙后，前往在地图上以蓝色标记的房子，消灭位于阁楼的丧尸，取得其掉落的戒指，返回交给委托人）。如果玩家错过了该支线任务，则也可以在 Via Carolla 区域取得该密码（即 Via Carolla 区域地图上以黄色标记的房屋内，从正门进屋直走，可在靠近厨房的一张桌子上找到）。

保险箱：Blue Palace Safe
配方：. 45 Revolver Recipe / . 45 Ammo Recipe

来到在地图上以蓝色标记的房屋前，通过正门后，进入左手边的房间即可在角落处找到此保险箱，输入密码打开保险箱即可获得两份配方。



Via Carolla

天使雕像：Via Carolla Angel

位于在地图上以蓝色标记的房屋内。通过屋子正门后，直走穿过楼梯旁的房门，再穿过右手边的门，可在壁橱内找到此雕像。

保险箱：Golden Lions Safe
配方：Samedi's Hand Recipe

来到在地图上以黄色标记的宅邸前（有金色狮子装饰），通过庭院大门后不要进屋，而是直接右转绕到房屋侧面，可在这里发现一处可攀爬的位置——爬进顶端的缺口即可在左手边找到此保险箱，输入密码打开保险箱即可获得配方。

配方：Jumbalaya Recipe

位于在地图上以蓝色标记的房屋内。通过屋子正门后，穿过左手边的房间，直走再左拐即可来到厨房，在灶台上取得此配方。

Memorial Lane

天使雕像：Memorial Lane Angel

位于在地图上以红色标记的房屋内。上到二楼后，进入左后方的卧室内，打开其中的储物间房门，可在储物间内的架子顶部取得此雕像。

配方：Compound Bow Recipe
（需要先从 Rampart 区域取得密室钥匙 Hidden Room Key）

位于在地图上以红色标记的房屋内。通过屋子绿色正门后，穿过左手边的房间，再左拐即可看到一个书架，该书架上设有一个钥匙孔，这时打开背包，取出在 Rampart 区域取得的钥匙（Hidden Room Key）并插入钥匙孔即可打开暗门，在密室内取得此配方。



The Ward

天使雕像：The Ward Angel

来到在地图上以蓝色标记的建筑附近，走进位于一楼的仓库内，在一堆箱子的背后找到此雕像。

密码：Golden Lions Safe Code

来到在地图上以蓝色标记的建筑内，走进位于一楼楼梯旁边的办公室，可在桌上找到此密码。

配方：Lever Action Rifle Recipe

位于在地图上以橙色标记的小房子内，可在手推车上找到此配方（就在主线任务中取得 May 所需情报的桌子旁边）。

Bywater

天使雕像：Bywater Angel

位于在地图上以橙色标记的车库内，在其中一侧墙壁上可以看到多个血手印，沿着手印方向爬上墙壁顶部即可找到此雕像。

Old Town

天使雕像：Old Town Angel

位于区域南部的“死胡同”内，正好在地图上的“Prytanya”字样的下方。此雕像被藏在此处的一张办公桌的底部。

配方：Gumbo Recipe

来到在地图上以橙色标记的房屋内，通过正门后，打开右前方角落处的冰箱即可找到此配方。

保险箱：Axeman Safe

配方：Esteemed Mortal Recipe

来到在地图上以蓝色标记的房屋内，上到二楼后找到一个因破洞而“露天”的房间，此保险箱位于进门右侧位置，输入密码打开保险箱即可获得配方。

Rampart

配方：Timed Noise Maker Bomb Recipe

位于在地图上以蓝色标记的体育馆内。从北面的外墙爬进馆内之后，来到一层的看台，爬上位于看台一端的小房间顶部，从缺口跳进房间内，即可在尸体旁的地上取得此配方（实际上这正是主线任务的流程）。

密码：Axeman Safe Code

位于在地图上以橙色标记的教学楼内东侧一楼。进入音乐教室后，可在位于墙壁破洞附近的一个乐谱架上找到此密码。

配方：4th and Pain Recipe

位于在地图上以橙色标记的教学楼内西侧一楼。进入医护室（nurses office）后，走进房间最里面的洗手间，即可在洗手池旁找到此配方。

道具：Hidden Room Key（这是取得Memorial Lane区域的隐藏配方“Compound Bow Recipe”所必须的关键道具）

位于在地图上以橙色标记的教学楼内西侧一楼。先找到204房间，进门并穿过右侧的破洞，继续穿过两个破洞，前进至尽头处的房间内，在两具尸体旁取得该钥匙。

天使雕像：Rampart Angel

位于在地图上以橙色标记的教学楼内西侧一楼。先找到204房间，进门并穿过左侧的破洞进入美术教室，最后在其中的一张桌子上找到此雕像。

Bastion

密码：Jazzman Safe Code

进入在地图上以蓝色标记的房屋内（需要破坏挡路的木板，或者从另一侧外墙爬进去），可在靠近客厅的小桌上取得该密码。

天使雕像：Bastion Angel

位于区域最东侧的一幢房屋的门廊处，正好位于地图上“Cardinal”字样的左侧，此雕像被放置于一把折叠椅的下方。

沉没之城之所需 奖杯解析

奖杯总数	46	铜杯	36	银杯	5	金杯	4	白金	1

白金难度	4/10
白金所需时间	20小时左右
在线奖杯	无
最少通关次数	1
有无会错过的成就/奖杯	有
奖杯BUG	无
特殊需求	无

对于想要一周目取得白金奖杯的玩家，在开始游戏之前，有三点需要关注：

第一，额外留意“You wear intestines well.”这个奖杯（在内脏模式下与一名角色对话），因为玩家在游戏中可与之对话的NPC比较有限，所以建议尽早达成，具体细节请查看后文的奖杯说明。

第二，因为随着时间的推移，生存物资会越来越少，敌人数量会越来越多，所以为了不让后期游戏难度过高，建议玩家在开始游戏后优先完成主线任务，不要浪费每一天。

第三，由于升级几个工作台需要大量材料，为了保证有充足的供应，建议玩家在物资比较充裕的流程早期尽可能多地“囤货”（尤其是Sugar和Protein这样的食物类稀有材料），这样也会方便达成其他一部分相关奖杯的解锁条件。

出于对游戏体验方面的考虑，除了上面列出的三点以外，建议玩家先专心享受游戏流程，而不必过于操心奖杯，因为剩下的都可以等到通关之后再来慢慢完成。

通关主线剧情后，玩家便可以开始集中精力搜寻所有的收集品，并见缝插针地解锁剩下的“杂项”奖杯了。与奖杯相关的重要收集品的所在位置已经在前文“全收集位置”部分介绍完毕，下文会展开介绍其他各类奖杯的解锁方法。

What This Sinking City Needs（白金）

解锁条件　获得其他所有奖杯

Over-Encumbered（铜杯）

解锁条件　填满背包的每一个栏位

获得方法　在升级背包前，除了27个物品栏，别忘了背包侧面还有一个大型武器栏位，将它们全部填满即可。

The Hugger（铜杯）

解锁条件　抓住丧尸/被丧尸抓住50次

获得方法　此奖杯很可能会在白金过程中自然解锁，但如果没有的话，玩家只需找一个落单的丧尸，按住扳机键抓住并推开对方，重复该动作直到满足条件即可。

Completionist（金杯）

解锁条件　解锁所有可制造物品并通关

获得方法　通关之后，将所有工作台升至满级，并按照前文“全收集位置”部分的指引，取得所有隐藏配方之后即可解锁此奖杯。

"You wear intestines well."（铜杯）

解锁条件　在内脏模式(guts-mode)下与一名角色对话

获得方法　在完成主线任务“When the Levee Breaks Pt. Ⅰ”时，或者进入第10天后，地图中会出现一种新型的丧尸——上身赤裸且皮肤苍白——将其击杀后可取得它的三个“内脏”，抓住内脏往身上涂抹（直到圆形计量槽填满）即可进入“内脏模式”，可把自己伪装成丧尸，从而在生效期间不会受到其他丧尸攻击（除非是在进入内脏模式前就已被对方发现）。

想要解锁此奖杯，玩家需要在内脏模式生效期间与任意NPC交谈。注意这个奖杯是有可能错过的，因为在游戏中可与之对话的NPC基本上只存在于主线流程期间，所以玩家应趁通关之前尽早解锁。

有一个地方比较具有代表性：在完成主线任务“When the Levee Breaks Pt. Ⅱ”时，带上一个在主线任务“When the Levee Breaks Pt. Ⅰ”中取得的苍白丧尸内脏前往Bywater区域，在起点附近位置便会遇见一名主动向主角搭话的NPC，这时发动内脏模式再与之对话即可——这是解锁此奖杯的一个理想位置。

Master of the Craft
铜杯

解锁条件 解锁所有可制造物品（包括找到的食谱）

获得方法 将所有工作台升至满级，并按照前文“全收集位置”部分的指引，取得所有隐藏配方之后即可解锁此奖杯。

Gearhead
铜杯

解锁条件 完全升级装备工作台（Gear Station）

获得方法 具体细节请参看前文“系统梳理”部分的介绍。

Survivalist
铜杯

解锁条件 完全升级生存专家工作台（Survivalist Station）

获得方法 具体细节请参看前文“系统梳理”部分的介绍。

Gun Nut
铜杯

解锁条件 完全升级枪支工作台（Gun Station）

获得方法 具体细节请参看前文“系统梳理”部分的介绍。

Screw's Loose
铜杯

解锁条件 用螺丝刀（screw driver）将20个丧尸爆头

获得方法 在装备短缺的流程初期，螺丝刀可谓玩家的好帮手，多用这种武器插丧尸的脑袋吧。

Axeman's Jazz
铜杯

解锁条件 用 Esteemed Mortal 将10个精英丧尸爆头

获得方法 “Esteemed Mortal”就是游戏中的一种利用锯片打造的长柄武器，玩家在流程中可获得一把，但耐久度很低，可能还没击杀足够数量的精英丧尸便坏掉了，因此玩家还是需要自己在装备工作台进行制作——但要制作该武器，需要先取得“Esteemed Mortal Recipe”这份隐藏配方（具体取得方法请参看前文“全收集位置”部分）。

而所谓的“精英丧尸”，指的是“高塔”/“收复”组织的士兵死后所变成的丧尸，它们大多戴着头盔或面罩（也有极少数没有戴头盔或面罩的精英丧尸，与普通丧尸相比，它们的身体并没有腐烂迹象），因此想要将这类丧尸爆头还得动动脑筋——玩家需要找准对方头盔上的缺口，或者没有被面具覆盖的后脑勺下手。

不过说来容易做起来难，想要找准劈砍角度还是要费一番功夫的，而且有的戴头盔的丧尸只露出了脸部，玩家只能别扭地横着劈。好在 Esteemed Mortal 这把武器非常厉害，不仅前端的锯片部分可以用来劈砍，而且长柄末端的尖刺也具有攻击判定（我也是不小心用末端碰到一个倒霉的丧尸的脑袋时才发现的，笑），因此不好“劈”的时候就用“插”的吧。

如果通关后需要专门“刷”精英丧尸的话，可以每天出发前收听47频道，然后在地图上找到有“Tower/Reclaimed Death Squad（死亡小队）”或者“Elite Tower/Reclaimed Patrol（精英巡逻队）”等字样的地点，这些地方会暂时出现“高塔”/“收复”组织的士兵，用枪击杀他们后（注意不要爆头），等待对方尸变再抄起 Esteemed Mortal 挨个予以爆头即可。

Negan's Dozen
铜杯

解锁条件 用尖刺球棒杀死13个丧尸

获得方法 在将装备工作台升至3级后，玩家便可以制作 Bayou Slugger 这种尖刺球棒型武器了。此外，如果玩家购买的是“旅行者版”或者“完全版”，那么也可以通过制作并使用 The Judge 这把武器来达成条件。

Propane Accessories
铜杯

解锁条件 利用丙烷罐（propane tank）的爆炸杀死10个敌人

获得方法 丙烷罐在地图上会随机出现，发现丙烷罐后，玩家可以将其提着走，然后在马路上尽可能多地吸引丧尸，时机成熟后将罐子扔在地上并快速拉开距离，最后再使用枪械射击罐子即可引起爆炸并击杀敌人。

Sinner
铜杯

解锁条件 杀死30个人类

获得方法 如果在白金过程中没有自然解锁，那么依然可以通过收听47频道，前往会出现“高塔”/“收复”组织士兵的区域与他们血拼。

Braaaaiiiiins
铜杯

解锁条件 将100个丧尸爆头

获得方法 鉴于击杀丧尸的主要手段就是将其爆头，因此该奖杯应该可以在白金的过程中自然解锁。

Ghost Walker
铜杯

解锁条件 杀死15个未产生警觉的敌人

获得方法 以蹲伏状态从背后接近丧尸，趁对方发现自己之前使用近战武器将其爆头是比较标准的打法。而如果玩家拥有射程较远、准度较高的武器（比如突击步枪），也可以从远处瞄准未警觉敌人的头部扣动扳机。

Truffle Shuffle
铜杯

解锁条件 吃3个 Twinkle Toes

获得方法 “Twinkle Toes”指的是那种黄色的小蛋糕，累计吃三个就行，建议玩家趁着流程前期场景中的食物较多时尽早达成

Junk Foodie
铜杯

解锁条件 吃10个劣质食物

获得方法 “劣质食物”指的是会让主角生命最大值大幅下降的食物，即在简介信息中显示“max health -15”的食物，比如 Twinkle Toes、Breath Mints 等，而让生命最大值只减少10或5的食物就不在劣质食物之列。建议玩家搜刮到此类食物后先带回巴士存起来，待数量达到十个以上后再一口气吃光，待奖杯解锁后再读取最近的存档即可。

Gourmand
银杯

解锁条件 制作所有可制作的食物并食用

获得方法 在生存专家工作台前可制作以下四种食物：Nutria Stew、Jambalaya、Beignet、Gumbo。其中 Nutria Stew 为升级生存专家工作台后解锁，其余三种则为取得隐藏配方后解锁（具体取得方法请参看前文“全收集位置”部分），将四种食物各制作一份并吃下即可达成条件。

Hypochondriac
铜杯

解锁条件 在没生病的时候吃药

获得方法 “没生病的时候”指的是在生命最大值没有被因吃下劣质食物而被削减，即处于最大值时。如果玩家怕浪费的话，可以在完全健康时睡觉，醒来后吃下一瓶药，然后再读取最近的存档即可。

The Connoisseur
铜杯

解锁条件 一天之内吃10种不同的食物

获得方法 此奖杯差不多可以与“Junk Foodie”这个奖杯一起解锁，同样推荐玩家将搜刮来的各类食物放进储存箱中，待食品种类达到十种以上之后再取出来一口气吃掉即可。有些食物看起来比较相似，但实际上名字并不一样，因此各自属于不同的食物。

Honorary Whisperer
铜杯

解锁条件 发动内脏模式15次

获得方法 关于内脏模式请参看奖杯“You wear intestines well.”的说明。由于每个苍白丧尸会掉落三个内脏，因此玩家至少需要找到并击杀五个苍白丧尸才能获得足够数量的内脏，所以建议玩家在遇到此类丧尸时就不要放过它们。

Chalk Up
铜杯

解锁条件 攀爬总计50米的距离

获得方法 如果没有在白金过程中自然解锁的话，可以找一个攀爬点（比如 The Shallows 地区的蓝房子），上下来回攀爬锻炼身体，直到达成条件即可。

Safecracker
铜杯

解锁条件 打开所有保险箱

获得方法 具体方法请参看前文“全收集位置”部分的介绍。

All the Angels and Saints
铜杯

解锁条件 将全部天使雕像带回巴士

获得方法 有部分玩家反映，他们取得了某区域的雕像，但后来因为背包放不下而没有将其带回巴士，结果最后就找不到这座雕像了！为了避免这样的情况发生，建议玩家在取得雕像后，一定将其“安安全全地护送回巴士”，最好是先放进储物箱存起来，等到凑齐九个雕像后再拿出来，摆放在巴士内的任意地方即可。



资讯汇聚 聚焦国行 特别企划 奖杯珍藏 深度特攻 WALKTHROUGH

Blood Bath & Beyond（铜杯）

解锁条件 将5个枕头（pillow）带回巴士

获得方法 游戏中的枕头都是方形抱枕，建议玩家在流程中遇到时就顺手捎上几个回巴士，堆五个在床上就行。如果要专门寻找枕头的话，Rampart地区的体育馆，或者Old Town地区的几幢房屋的卧室，都是不错的“枕头狩猎场”。

The Tourist（铜杯）

解锁条件 造访所有地点

获得方法 游戏中共有九大区域，在完成主线任务的过程中均会造访。

Pyro（铜杯）

解锁条件 用爆炸箭引爆丙烷罐

获得方法 弓和爆炸箭矢可以在流程期间捡到，也可以自己制作，但都需要取得隐藏配方（具体取得方法请参看前文“全收集位置”部分）。准备好这两样东西后，前往任意区域找到丙烷罐，再取出弓和爆炸箭（普通箭矢为蓝色，爆炸箭为红色）瞄准射击，只需将其引爆即可达成条件。

Arsonist（铜杯）

解锁条件 用一个丙烷罐炸死3个敌人

获得方法 此奖杯可与“Propane Accessories”这个奖杯一起解锁，基本方法是一致的。不过在主线流程期间，有一个地方特别容易用来达成条件：在完成主线任务“When the Levee Breaks Pt. II”时，提前带上一把枪前往Bywater区域，在地图上以蓝色标记的“波塞冬罐头厂”的其中一个入口前（即半掩的卷帘门处）站着五个丧尸，玩家只需在外面找一个丙烷罐，从卷帘门底部扔进去，再用手枪将其引爆即可，非常潇洒。

Bourbon Street Pharmacist（铜杯）

解锁条件 制作所有种类的药物和绷带（一样一个）

获得方法 玩家需要先将生存专家工作台升至满级后才能解锁此奖杯。其中可制作的药物有一种，名为Herbal Medicine；而绷带则有两种，名为Sterile Bandages以及Restorative Bandages——各制作一个出来即可。

The Stig（铜杯）

解锁条件 在装备工作台制作5种不同的物品

获得方法 为节约材料，建议玩家将三个工作台全部升至满级之后再来解锁此奖杯。

Improvise. Adapt. Overcome.（铜杯）

解锁条件 在生存专家工作台制作5种不同的物品

获得方法 为节约材料，建议玩家将三个工作台全部升至满级之后再来解锁此奖杯。

Pew Pew（铜杯）

解锁条件 在枪支工作台制作5种不同的物品

获得方法 为节约材料，建议玩家将三个工作台全部升至满级之后再来解锁此奖杯。

Hard Core（金杯）

解锁条件 在新奥尔良生存30天（醒来，前往某地点，回巴士睡觉）

获得方法 笔者个人在严格管理时间的情况下，解锁其他所有奖杯后的时间是28天，最后悠闲地消磨掉两天就达成白金了。由于主线剧情通关后，时间会自动推移一周，所以如果玩家是在通关后再开始补齐全收集和奖杯的话，那么到达30天应该是自然而然的事情。不过需要注意的是，玩家必须老老实实地遵循“醒来→前往某地点→回巴士睡觉”这一完整的过程，如果是醒来后直接喝酒，“醉生梦死”地经过一天的话是不算数的。

No Reservations（银杯）

解锁条件 决定Casey的命运

获得方法 流程奖杯，在最后一个主线任务“New Orleans Shout”的末尾阶段解锁。

For Whom The Bell Tolls（银杯）

解锁条件 决定May的命运

获得方法 流程奖杯，在最后一个主线任务“New Orleans Shout”的末尾阶段解锁。



Fly like a Pelican（金杯）

解锁条件 在Rampart体育馆投篮并命中

获得方法 建议玩家在完成主线任务“Alone Together”的时候顺便完成。体育馆内只有一个篮球架，而篮球可以在大厅一角的储藏室中找到，先抓两个篮球来到篮框底下吧（主角可以单手抓起篮球）。投篮的方式和距离都没有讲究，玩家直接在篮下打板命中都行，只不过一定要注意安全，避免因动作幅度过大发生意外。

Shaken, Not Stirred（金杯）

解锁条件 在丧尸潮中生存2分钟

获得方法 虽然是一个金杯，但“专心致志捡垃圾”的玩家很可能能在流程中自然而然地就解锁了。由于丧尸潮开始后（背景音乐会变得异常紧张），丧尸集中出现的地点是大街上，因此如果玩家听见闹钟响起，那么可以赶紧跑到最近的建筑物内部，然后找个深处的房间角落蹲好，静静等待时间经过就好。

Saint（铜杯）

解锁条件 将10件物品分给有需要的幸存者

获得方法 这是一个需要玩家专门“刷”的奖杯，因为玩家很可能在整个游戏过程中都遇不到一位这样的幸存者！即便遇到，也可能会因为自己身上没有他们想要的东西而错过。

幸存者出现的位置并非固定不变的，通常会在小巷或地图角落等隐蔽位置随机出现，玩家需要找到10名不同的幸存者，并将他们想要的东西交给他们才能满足条件，之后对方会交出一个材料盒作为感谢。由于幸存者想要的东西包含三类：食物、药品或绷带（随机三选一），因此建议玩家在完成此奖杯期间，出门前保证身上至少备有这三类物品各一个。

笔者个人刷取该奖杯的区域是Via Carolla，因为该区域面积很小，幸存者可能出现的位置相隔很近，因此玩家可以很快地将各个角落检查一遍（其中的几个可能出现地点如图黄色星星所示）。单次进入该区域最多可以遇见两名幸存者，将物品交给他们后即可离开，然后第二天再次来到此区域继续这一过程，最快只需五次即可搞定（如果在某次行动中一个人都没找到，那么可以读取来到此区域之前的一个存档，再重新进入该地图刷取）。

最后，请留意别把“幸存者”与“劫匪”弄混淆了：劫匪会手持武器要挟并强行向玩家索取物品，而给他们东西并不会有任何好处，所以建议玩家在这种时候直接干掉他们或者干脆拔腿就跑。

What is a Beast?（铜杯）

解锁条件 与JB见面

获得方法 流程奖杯，在完成主线任务“When the Levee Breaks Pt. IV”期间解锁。

Maybe You've Heard of Me（铜杯）

解锁条件 与Georgia见面

获得方法 流程奖杯，在完成主线任务“When the Levee Breaks Pt. IV”期间解锁。

The Man on the Radio（铜杯）

解锁条件 与Casey取得联络

获得方法 流程奖杯，在完成主线任务“Make Contact”期间解锁。

New Orleans Most Wanted（铜杯）

解锁条件 与May见面

获得方法 流程奖杯，在完成主线任务“The Tomb and the Tower Pt. Ⅰ”期间解锁。

Not a Plumber（铜杯）

解锁条件 修复第一个水泵

获得方法 流程奖杯，在完成主线任务“When the Levee Breaks Pt. Ⅰ”期间解锁。

Key to the Reserve（铜杯）

解锁条件 取得保护区的钥匙

获得方法 流程奖杯，在“New Orleans Shout”开始阶段，前往教堂区域之前，先到与May交换情报的石棺处取得该钥匙即可。

Key to the Reserve（铜杯）

解锁条件 找到一幅Ambre的重要绘画

获得方法 在完成May的主线任务“The Tomb and the Tower Pt. Ⅴ”后，在巴士内的桌上可以找到Ambre交给主角的“自画像”，玩家需要将绘画拿起来看才能解锁此奖杯。Ambre是May的女儿，在完成之前的几个与May相关的任务后，细心的玩家会发现桌上不时多出了绘画和食物，这些就是来自Ambre的谢礼。不过之前的两幅绘画并不影响此奖杯的解锁，必须是看这幅自画像才行。



美编 01
文编 三猫



《米诺利亚》是过去制作过“《桃与多拉》系列”的工作室的最新作品，游戏的体量短小精悍，而且其白金难度不高，推荐给热爱银河城类型的玩家。本次奖杯珍藏就来说明下本作各个奖杯的获得要点。

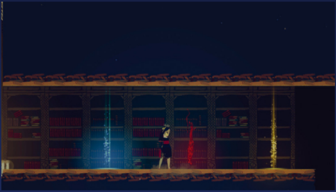
NS PS4 XOne

米诺利亚		DANGEN ENTERTAINMENT	
Minoria		动作	中文版
2020年9月10日	本地1人	无对应周边	
售价为19.99美元			

奖杯总数	16	铜杯	2	银杯	4	金杯	9	白金	1

成就总数	16 个
完美难度	2/10
完美所需时间	10小时左右
在线成就/奖杯	无
最少通关次数	1
有无会错过的成就/奖杯	有
成就/奖杯BUG	无
特殊需求	无

本作的流程不长，通关以后基本就剩下收集要素和全 BOSS 战无伤的两个奖杯，而玩家再次读档后也会回到最终 BOSS 战斗的场地外区域，且玩家再次回到休息室的话，场景会多出红色和黄色的传送门，前者是挑战隐藏关卡，后者则是开启全新周目。一般而言，一周目主要是完成全部收集，二周目是在自身等级较高时候完成 BOSS 战的无伤挑战，虽然一周目也可以，但会辛苦一点。



Devout 白金
解锁条件 收集其他全部奖杯

公主救星 铜杯
解锁条件 从一群巫女手中救出 Amelia 公主
获得方法 剧情奖杯。

叛徒追迹者 金杯
解锁条件 淨化 Devoir 修女
获得方法 剧情奖杯。

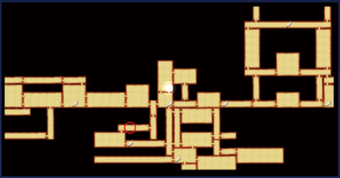
蛞蝓之友 铜杯
解锁条件 让蛞蝓女孩 Almu 暖起来
获得方法 正常探索扫图的话不会错过蛞蝓女孩。蛞蝓女孩的位置在庭院附近，与其交流后会接下找“象牙珠子”的支线，下面地图中的白点为蛞蝓女孩，圈住的为目标道具位置。

巫女神杀手 金杯
解锁条件 淨化巫女神 Saora
获得方法 剧情奖杯。

和平守护者 金杯
解锁条件 击败盗贼首领 Frikka
获得方法 剧情奖杯。

血腥修女 金杯
解锁条件 淨化慾望巫女
获得方法 剧情奖杯。





圣女 Alice
金杯

解锁条件　净化 Poeme 公主

获得方法　结局奖杯，详见后文“异教徒”的说明条件。

异教徒
金杯

解锁条件　放弃任务让巫女得逞

获得方法　战胜最终 BOSS 后会出现两个选择，选择“公主殿下，遵命”的话就会获得奖杯“圣女 Alice”，选择两次“恕我不能从命”的会获得奖杯“异教徒”，如果玩家不想打多一周目，可以在 BOSS 战以前，上传或是用 USB 备份下存档。

档案管理员
银杯

解锁条件　收集所有档案

获得方法　详见后文全要素收集

屠龙者
金杯

解锁条件　净化巫女神 Parushee

获得方法　剧情奖杯。

银币收藏家
银杯

解锁条件　收集全部 20 个银币

获得方法　流程有 40 多个银币，奖杯只要求玩家收集一半，即使不刻意刷取，临近终盘时也会自动获得。

刽子手
银杯

解锁条件　击败 1000 个巫女和敌人

获得方法　平时打开菜单，打开“记录→数据”，之后在“败敌数量”上可查看玩家的击杀人数目，平时多扫图的话，临近通关时即可获得。

女剑士大师
金杯

解锁条件　打败主要敌人而没有受到任何伤害

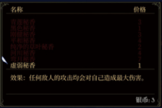
获得方法　详见后文全 BOSS 无伤要点攻略，而任一 BOSS 无伤胜利以后，都会获得特殊道具作为奖励，玩家可以此判断哪个 BOSS 尚未无伤通过。

BOSS	奖励
莉赛特	冰雪秘香
杜芙娃修女	克莱埃蒙（武器）
女巫邪神萨奥拉	海洋秘香
盗贼头子弗莉卡	肮脏秘香
欲望女巫	血色弯月秘香
巫神帕鲁希	静海秘香
博埃姆公主	狂噬秘香
阿丽娜	方正秘香

疯狂修女
银杯

解锁条件　获得弱点薰香

获得方法　通关以后，在休息室的商店中会追加“虚弱熏香”，花费 1 个银币购买后即可跳杯。



暂时姊妹
金杯

解锁条件　击败 Harina

获得方法　通关以后，休息室内会追加红色传送门，进入的话即会进行 9 场杂兵战斗，都战胜以后即会挑战隐藏 BOSS，相关打法与要点详见后文。

女剑士大师

全 BOSS 战无伤要点

一周目的时候，本作的 BOSS 战无伤难度还是比较高的，需要玩家紧绷精神，下文就是以一周目为基准的 BOSS 无伤攻略。当然了，如果不想在初次体验的时候玩得太累，可到了二周目再进行挑战。

莉赛特

BOSS 每次要发动攻击前，身体都会出现光圈，根据不同情况进行下一步行动。一周目要无伤 BOSS，不贪刀和耐心是非常重要的。

●BOSS 的手在用法杖转圈的时候，其准备会在自身范围召唤冰刺，及时远离。

●BOSS 握着法杖蓄力时，是准备使用往前冲刺或二连挥打，这里不建议玩家进行格挡，而是及时翻滚到 BOSS 背后。

●BOSS 召唤冰柱的攻击，虽然视觉效果看着很难躲避，实际玩家只要马上翻滚出原来位置，冰柱就不会打中玩家。

●HP 减半以后使用场景魔法，玩家远离 BOSS 一段距离，并看准位置站好即可轻松躲避。



杜芙娃修女

该 BOSS 虽然血量看着特别厚，实际我们只要将其削至 25%，BOSS 就会进入力竭状态，任我们鱼肉。与该 BOSS 对战的要诀，就是尽可能站在其身后。

●跳劈攻击，无任何前摇，但由于其落下劈砍时才有攻击判定，玩家只要不手滑移动到 BOSS 的落下位置即可无视该招。

●BOSS 身体出现红圈，手有微微的摆动时，BOSS 正准备往其正方向发动冲击波，及时翻滚到 BOSS 背后躲避。

●BOSS 身体出现红圈，手依然没有特别的动作时，其准备使用大剑往前挥砍，次数有 1~3 次，由于出招迷惑性较大，依然建议玩家先翻滚到 BOSS 的背后。

●场景周围出现红色区域，BOSS 站在中间蓄力，当其手往天上举并突然闪光的时候，红色区域就会触发爆炸，玩家及时远离即可，不过由于这蓄力时间也不短，玩家可先对 BOSS 补多几刀再跑。



女巫邪神萨奥拉

BOSS 虽然看起来悬浮在空中，但实际即使我们在她身体下面使用普通攻击，是依然能伤害到她的，因此不要傻乎乎地使用跳劈，否则无伤难度会大增。

本 BOSS 战无伤难度不低，因为场地没有任何一处是绝对安全，玩家要灵活走位。

●挥手攻击，BOSS 举起左手时，她会往其斜下方向挥击，站在 BOSS 身体下方即可轻松回避，也是玩家不错的输出时机；举起右手或双手时，BOSS 会往其正下方挥击，要是实在离 BOSS 太近而来不仅滚离，就用格挡碰碰运气吧。

●激光射击，BOSS 身上发红光，头部往下方移动的时候，就是其使用激光攻击的先兆，激光扫射的是全场，玩家只能看准时机翻滚回避。

●孢子，BOSS 后方的孢子会时不时发射对地激光，激光落地后还会有扩散弹，玩家只要不站在孢子下面即可，但扩散弹偶尔会和 BOSS 的其它招式组合起来，对付时要小心了。

●BOSS 的 HP 被削减至少于 25% 时，其就会从空中掉下任我们鱼肉，不过背后的孢子依然在不断放带扩散效果的冲击波，补刀 BOSS 的时候要多加小心。



盗贼头子弗莉卡

由于场地极为狭窄，加上 BOSS 各种限制场景移动范围的招式，本场战斗的无伤难度比较高，建议多在此前场景练下级。

●BOSS 跳起并往前方对面扔出 3 个毒镖，毒镖落地一段时间，在其成为雾墙的时候，这些毒雾就会有攻击判定，非常限制玩家的行动范围。还没落地的毒镖可以用普通攻击打消，但成功率不高，还是以躲避为主，而此后翻滚的场地，一定要选择较为宽敞的。

●BOSS 拿起手中硬币，往上扔后马上后退，硬币落地后会发生爆炸，玩家可及时远离，或是用普通攻击打消掉硬币。

●BOSS 身体发光，使用大范围的二连砍，及时往较为宽敞的场景翻滚躲避，而非只翻滚到 BOSS 背后。

●玩家远离 BOSS 时，BOSS 会冷不丁地往玩家方向扔把小飞刀，集中注意力应付 BOSS。

●BOSS 的 HP 被削减了一半以后，她会说台词启动全场的机关，中央场地会先喷出火柱，然后全场会放出毒雾，同时 BOSS 依然会使用之前的招式，这时候玩家尽量远离 BOSS，站在一个较为安全的地带等待机关停止。



女巫邪神萨奥拉

该场 BOSS 战的无伤难度就没之前那么高了，稳扎稳打即可。

●往前大范围挥爪，这是 BOSS 的主要攻击方式，其前摇动作非常缓慢，玩家及时翻滚到 BOSS 背后即可轻松回避。

●BOSS 突然飞离了场地，一会后便会落地重击，这时我们就得往较为宽敞的场地不断翻滚。

●BOSS 的 HP 被削减至一半后，场景上方会出现血雾，不久血雾就会落下带有攻击判定的血块，玩家在攻击 BOSS 时，一定要注意判断翻滚回避后的地形是否安全。



巫神帕鲁希

无伤难度同样很低的 BOSS 战。这场 BOSS 战斗，玩家只要站在上方平台，看准时机攻击 BOSS，难度就会大减少。不过 BOSS 的 HP 被削减至 30% 左右的时候，平台就会被摧毁，这时候就得速战速决。

●啃咬攻击，BOSS 身体会有巨大的动作幅度，无论站在高平台还是地面，都要及时远离。而 BOSS 不断追击玩家到场景一端时，BOSS 会自动后退到场景另一端，我们回避时可以尽情后退。

●喷火攻击，站在二层可轻松躲避，后期平台被毁的话，就得看准时机使用二段跳回避。



博埃姆公主

最终 BOSS 有两个形态，好在招式都比较容易让人摸清，等级提高或输出上去的话，难度也不会太高。

■第一形态：

●BOSS 举起手，其前方出现一红线，其正准备使用激光射击，蹲下或翻滚到 BOSS 背后即可轻松躲避。

●BOSS 举起手，往其前方发射扩展花弹，及时翻滚到 BOSS 背后即可。

●BOSS 身上出现红色粉末，其正准备使用弹幕攻击，玩家要先远离，然后利用翻滚穿过弹幕。

●BOSS 来到场景中央上空，两端的一点变为带伤害判定的地形，BOSS 随后对这个区域发动全屏攻击。玩家处于范围内的话，就得看准时机往 BOSS 位置使用二段跳回避；处于场景一端的话就原地站好，等待 BOSS 攻击结束。

■第二形态：

●激光攻击，和第一形态相同，蹲下躲避即可。

●原地范围弹幕攻击，及时通过翻滚回避即可。不过玩家最后与 BOSS 保持中等距离，弹幕越远离就越是扩散，翻滚躲避难度也会变高。

●挥剑，往前方挥 2~3 下剑，翻滚容易误伤，建议使用二段跳来到 BOSS 后方。

●冲刺砍，冲刺后还会给 BOSS 前方带有小范围剑舞，依然是用二断跳回避。



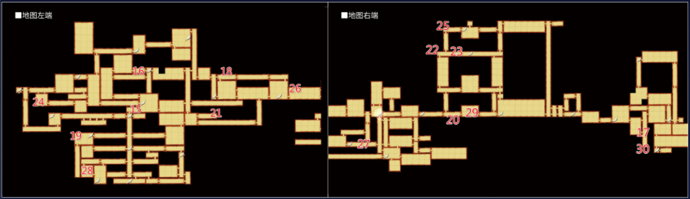
阿丽娜

隐藏 BOSS 战，无伤难度却不高，不过还是建议玩家等级输出够高以后再来挑战。BOSS 的招式很少，就是场景中的巨型弹幕非常干扰玩家的移动范围，要无伤移动的话就得使用空中冲刺，BOSS 平时也会在空中召唤落下的弹幕，没位置逃的话就马上使用格挡，而 BOSS 全身发光的一招，原地格挡依然是比较稳妥的躲避方法。总之，本场 BOSS 战最重要的还是耐心。



全档案位置

硬币只需要玩家收集 20 个左右即可，即使不刻意收集，最后必然获得 20 个，因此下图就不标出游戏中银币的主要位置。而档案部分流程也无需刻意刷取，通关一遍后，通过下图查漏补缺即可，下面标出的是地图中存在的档案。






THE LAST OF US 最后生还者 终极档案
The Last of Us:THE ULTIMATE ARCHIVE
《最后生还者》+《最后生还者 遗弃》+《最后生还者 第二部》
全系列豪华攻略
系统详解、全收集
难点流程解析、全模式玩法心得、奖杯攻略
系列文化漫谈
●登场角色
●感染者介绍
●世界观详解
●美版/日版配音演员介绍
●开发历程
●武器原型考究
等精彩内容
全彩大16开200页！
DVD影像光盘
已上市
定价
78 元
淘宝端扫码购买
THE LAST OF US
THE ULTIMATE ARCHIVE
最后生还者
终极档案

特别企划！
人气NPC
的故事与趣闻
448页
定价
108 元
淘宝端扫码购买
集合啦！动物森友会
Animal Crossing
New Horizons
中文版攻略全书
集合啦！ 动物森友会
·全彩大16开
·DVD影像光盘
中文版攻略全书
●无人岛生活详细攻略
●全391名居民资料
●至1.2版本的全家具、服饰图鉴资料
●生物等更多内容的图鉴
以及更多精彩内容
已上市

定价
88 元
现已上市！
欲购从速
怪物猎人 世界
MONSTER HUNTER WORLD: ICEBORNE
冰原世纪
典藏攻略本
怪物猎人 世界 冰原世纪
典藏攻略本
《MHWI》
新要素解析
全14种武器变化+武器强化升级表
大师级防具资料+男女完整着装图
新怪物打法+旧怪物变化
肉质伤害吸收+素材掉落率
以及更多精彩内容
淘宝端扫码购买



-新作影像-

游戏展望台

PS4/PS5游戏新作
前沿资讯

-特别收录-

鬼泣5 特别版

维吉尔VMD无伤
流程攻略

恶魔之魂 重制版

新增隐藏要素“贯穿
骑士套装”获取指南

更多精彩尽在 shop.ucg.cn

UCG专辑 解析9 光盘定价: 49.9元

本手册随盘附赠不能单独销售